

LOS MEJORES PROGRAMAS DEL AÑO: ECTS'93

650
PESETAS

pcmanía

MICRO

AÑO II REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES PC Y COMPATIBLES Número 7



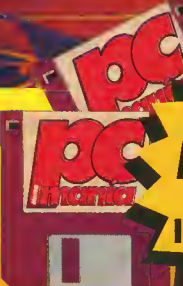
CyberRace

Pilotos de otro mundo



EXPANSIÓN
QUICKIT
VIDEO BLASTER

2
DISCOS



6
MEGAS
DE
INFORMACIÓN

ALTA DENSIDAD

LAS MEJORES DEMOS
DEL MOMENTO
SHADOW OF THE COMET
CAR & DRIVER
.....
FRAME BY FRAME
.....
PANIC
.....
WAXWORKS

A FONDO
STUNT ISLAND

PREVIEWS

Así serán
SHADOW OF THE COMET
LES MANLEY: LOST IN L.A.
PRINCE OF PERSIA 2

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andriño
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Autoedición
Carmen Santamaría
Oscar López (Ayudante)

Redactor Jefe
Javier de la Guardia
Redacción
Francisco J. Gutiérrez
Francisco Delgado
Susana Herrero
Oscar Santos
Enrique Ricart
Anselmo Trejo
José C. Romero (Traducciones)
Secretaría de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Eva Hoogh (Alemania)

Colaboradores
Fernando Herrera
Pedro J. Rodríguez
Manuel Garrido
Diego Gómez
Juan J. Fernández
Juan A. Pascual
Javier Rodríguez

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira, Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel. 747 33 33

Distribución
Coedis, S.A. Molins de Rei (Barcelona)
Tel.: (93) 680 03 60

Esta publicación es miembro de la
Asociación de Revistas de Información

Solicitado control O.J.D.

PCMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-34844-92

Esta Revista se imprime en Papel
Ecológico Blanqueado sin cloro.

SUMARIO

AÑO II - Nº 7 MAYO 1993

EN ESTE NÚMERO...

6 REPORTAJE E.C.T.S. 93

A velocidad de vértigo, fuimos a y volvimos de Londres. Nos esperaba la feria más importante de software de entretenimiento. Aquí os contamos todos sus novedades.



PANTALLA ABIERTA

LES MANLEY IN: LOST IN L.A.

Un enano desaparece. Su novia también. Les Manley les busca. Y todo esto ocurre en Los Angeles. Es increíble pero cierto. La ciudad del cine está así de loca y nosotros nos sumergimos en su locura.



PREVIEW

SHADOW OF THE COMET

¿Quién se aventuraría en un pueblo en el que ocurren cosas "poco normales"? Sólo un periodista creado por Infogrames y algo inconsciente, se atreve a asistir a las reuniones que magos y brujas celebran en «Shadow of the Comet».



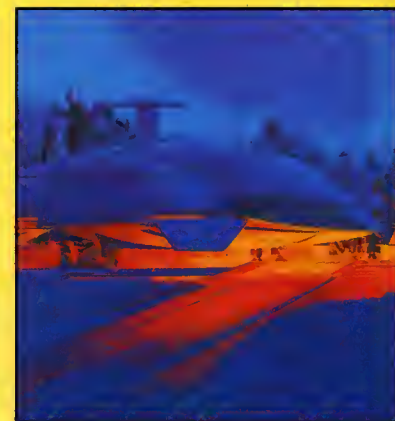
ALTA DENSIDAD

LA MEMORIA DEL PC

En dos discos hemos "metido" demos jugables de «Shadow of the Comet» y «Car & Driver», amén de programas como «Panic» o «Frame by frame». También contaréis con unas sangrientas pantallas de «WaxWorks».



EN PORTADA...



Cyberdreams y Syd Mead. Dos nombres para nuestra portada que se funden en uno solo: «CyberRace». Por fin hemos encontrado el juego total.

4 PRIMERA LÍNEA Mantener informados a nuestros lectores de todas las novedades del extranjero, es uno de nuestros principales objetivos.

10 PREVIEW Este mes contamos con un príncipe y con una cancha de baloncesto. Se trata de «Prince of Persia 2» y «PC Basket».

27 PANTALLA ABIERTA La crítica es la mejor manera de afrontar los juegos. Seguimos este sistema con «Zool», «WaxWorks», «Michael Jordan in flight»...

EXPANSIÓN**51****QUICKIT**

Este mes analizamos un útil programa desarrollada por Tapa Soft que recrea en nuestra pantalla un intuitiva entarna gráfica que simplificará nuestra trabaja ante el ordenador.

**57 A EXAMEN VIDEO BLASTER**

Cantinuamos revisanda las tarjetas más interesantes que llegan a nuestra país. «Videa Blaster» es una de ellas ya que conjuga sus patentes prestacianes can un precia competitiva. Entramos en el mundo de la imagen.

**66****A FONDO STUNT ISLAND**

Muy de cerca vamos a vivir la sensación de valar ante las cámaras. Somos grandes especialistas, valientes e intrépidos, pera también maestros en dirigir películas.

FLASHBACK**INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE**

Si la primera aventura de Indy es tu asignatura pendiente, aquí tienes todas las pasas para resolverla.

**71****S**

uperarnas es una de las abjetivas que nas planteamos cada mes. Par esa, número a número, intentamos llevar hasta vasatras los meiores programas y cuanta ocurre en este interesante mundo que nas radea. Este mes hemus querida, ade-

más, paner el listán muy alto. En el lugar que carrespan- de a todas las grandes produccianes que prtagonizan este número. Para empezar, par tratarse de la partada, tenemos el privilegio de presentaros «CyberRacer», un increíble simulador que incarpura elementos arcade y que ha sido diseñado para CyberDreams par Syd Mead, el genial artista americana que creó las ambientes espaciales de «Blade Runner» y «2010». Par supuesta, hemus acudida puntuales al European Computer Trade Shaw de primavera y hemus recogida –en tiempo récord– la más importante y navedaso del software de PC. También cuentan can un lugar de destacada entre otras, «Les Manley in: Last in L.A.», «Shadow of the Comet», «Stunt Island» y «Indiana Janes and the Last Crusade». En el apartada técnica analizamos un nueva entarna can sella española para PC llamada «QuickKit», que hará mucha más fácil nuestra trabaja ante el ordenador. También hemus sametida al examen de los expertos la tarjeta «Video Blaster». Nuestras secciones de siempre cierran este número que espera ser mejor que el anterior y “pear” que el venidera. Hasta el próximo mes.

40 ESTO TIENE TRUCO ¡Y además de verdad! Esta sección está dedicada a todas aquellos que necesitamos de una ayuda para finalizar lo empezado...

45 PIXEL A PIXEL Nuestra más profunda respeta a las artistas que todas las meses nos obsequiáis can vuestras obras de arte. Va par vasatras.

46 PRIMER CONTACTO «The Summoning» nos invita, en un auténtica juego de rol, a cruzar el umbral de sus calabazas y a descubrir su interior.

48 INFOGRAFÍA La aplicación de esta nueva ciencia a una de las más antiguas artes produce efectos sorprendentes. Infografía y arquitectura se funden para lagrar un nueva concepto espacial. Es la mejor manera que saber cómo va a quedar nuestra casa antes de poner las cimientos.

56 CARTAS AL DIRECTOR Aunque está muy ocupada, nuestra directar tiene tiempo para leer todas vuestras cartas y seleccionar las más interesantes. Son una buena muestra de vuestras inquietudes.

60 CÓMO LLEGAR AL FINAL DE... «Lure of Temptress», una aventura gráfica en la que la interactividad es la gran protagonista. Su final es sorprendente.

80 PC SHOP Ir de compras es algo que a todas nos apetece, y más cuando buscamos aquel elemento que mejore nuestras equipa.

82 CONSULTORIO Y para terminar, acabaremos can todas vuestras dudas que, muchas veces, son las nuestras.



APLICACIONES
EXCEL 4
176 págs.
880 ptas.

En diez breves lecciones, todos ellas de fácil comprensión gracias a que contienen casi tanto superficie gráfica como de textos, se nos explica el funcionamiento de una de las hojas de cálculo más utilizadas en la actualidad, Excel 4. A pesar de que se trata de una

guía de iniciación, es más que suficiente para saber cómo utilizarla, dar formatos, hacer gráficas de toda tipo, crear bases de datos, manejar macros, etc. Sin embargo, siempre hay que tener en cuenta que todas estas temas están tratadas muy por encima, por lo que es recomendable sobre todo para los usuarios noveles.

Susana Vázquez Jiménez
Anaya Multimedia

☆☆
Nivel «I»



APLICACIONES
MANUAL FUNDAMENTAL DE WORDPERFECT 5.1
474 págs.
3350 ptas.

El Wordperfect es, sin duda, el procesador de textos que más usuarios tiene, dada el enorme potencial que posee. En este manual, se analiza a fondo la versión 5.1 que, además de las ya existentes, incorpora nuevas funciones. Este libro pasee una estructura uniforme. Primera se mencionan las nociones básicas del tema tratada; por ejemplo, la creación, edición y grabación de documentos. Luego, y mediante secuencias de teclado, va profundizando hasta alcanzar el conocimiento total del procesador. Antes de abordar el uso de una nueva función, se repasa la aprendida, por lo que la memorización se realiza sin esfuerzo. Es, por tanto, útil como guía de iniciación y como manual de aprendizaje a fondo.

M. B. Fax, L. C. Metzelaar y S. Hafer

Anaya Multimedia

☆☆☆
Nivel «I»



APLICACIONES
dBASE IV
184 págs.
3300 ptas.

Con una estupenda presentación, esta obra explica los principios básicos del funcionamiento de un sistema de gestión de datos tan potente como complejo, «dBase IV». Como todas las manuales de la colección «Las quince primeras horas con...», facilita la introducción del usuario a las funciones de este programa de forma bastante gráfica y sencilla.

Antonia y Luis Rincán
Paraninfo

☆☆☆
Nivel «I»

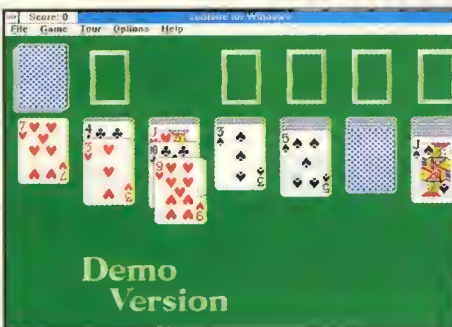
4 Pemanía



Para No Estar Solo

Uno de los pasatiempos más comunes con el que se puede disfrutar en todo momento y en cualquier lugar es un solitario. Para divertirnos con él sólo necesitamos una baraja y ganas de jugar.

Ahora, Interplay ofrece una nueva versión de este conocido entretenimiento, ejecutable desde Windows, en el que la tradición en el juego se ve sustituida por la fantasía. Dispondremos de nuevas opciones en el desarrollo de la acción, eligiendo entre modo normal o competición; contra reloj; doce modelos distintos de baraja... Además, tendremos la posibilidad de cambiar el tapete; el tamaño de las cartas; seleccionar varias modalidades de solitarios; etc. Y si en algún momento llegamos a cansarnos de todo esto, también podemos optar por disputar un «tour», en el que tendremos que vencer en varias series de partidas, teniendo en cuenta que la dificultad irá en aumento. Desde luego, estar solo ya no significa estar aburrido.



La Máquina del Millón

Convertir el PC en una de esas típicas máquinas de bolitas es lo que han pensado

21st. Century y Digital Illusions con su «Pinball Dreams», toda una novedad en videojuegos en el mundo de los compatibles. Pese a que este programa ya apareció hace algún tiempo en formato Amiga, los usuarios de PC no hemos podido, hasta este momento, disfrutar de las excelencias del juego.

Cuatro pantallas diferentes, simulando otras tantas «máquinas», contendrá en su interior «Pinball Dreams». A partir de ahora, ya no será necesario dejarse un buen montón de monedas en el bar de al lado, o en la sala recreativa más cercana, para pasárselo estupendamente dándole a la bola y subiendo rampa tras rampa hasta conseguir una bola extra.



Por fin, podemos anunciar a bombo y platillo la aparición en el mercado del último microprocesador de la familia Intel. Se trata,

como todos sabéis, del 80586, o Pentium, como ha sido llamado por los responsables de la compañía.

Aunque en un principio iba a aparecer para las pasadas navidades, inevitables retrasos de última hora han relegado su presentación hasta estas fechas. A dos velocidades distintas -60 y 66 megahertzios- doblará en prestaciones, por poner un ejemplo, a un 486 DX-2 a 66 megahertzios y será cinco veces más rápido que cualquier otro microprocesador de la misma gama. Simplemente algo fuera de serie.

Y esto no es todo. Portavoces de la empresa Intel han anunciado que sacarán, en breve espacio de tiempo, un ordenador que incluya dicho procesador a la escalofriante velocidad de 100 megahertzios. Por ello, prácticamente podemos asegurar que, con él, las computadoras no correrán..., sino que volarán.

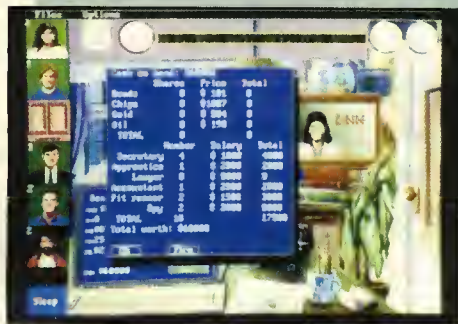


El Color del Dinero

Se dice que de lo morcho de la bolso depende lo economía de un país. Posiblemente no exista un temo ton popular y ton desconocido al mismo tiempo. Por ello, Interplay ho decidido poner remedio o esto confusión con «Rags to Riches».

En este progromo, osesorado en su realización por auténticos "brokers" de Wall Street, tomaremos el popel de un corredor de bolso durante su trobajo en el mercado de volores. Empezaremos desde muy obojo poro, poco o poco, ir osumiendo responsabilidades y riesgos mientras obtenemos puntual información sobre cotizaciones, olzos y bojos, occiones, etc. Claro que existen muchos moneras de conseguir todos estos dotos y quizá en más de uno ocasión no seon totalmente legoles, sin embargo, en osuntos de dinero como en el omor cosi todo vole, o por lo menos eso dicen. Poro completor lo simulación, podremos situor lo acción en dos momentos distintos: lo

octualidad; o el fomoso crock del 29, cuando el mercado estadounidense se hundió, y comenzó lo peor crisis de la historio. En fin, este progroma promete ser reolmente oposionante.



En el mundo de los PC's y compatibles se está echondo de menos un juego que se onuncioba como uno auténtico bombo los posodos navidades. Se troto de «Street Fighter II», sin dudo alguna, el mejor videojuego de lucha creodo hasta lo fecha.

Innumerables contratiempos hon provocado que lo oporición de ton esperodo progroma se hoya retrosodo desde finales del año posodo hasta uno fecho que está todovío por determinar. Según hemos podido sober, lo versión poro los compotibles reolizado por la compoñio U.S. Gold estoba prácticomente terminodo. Sin embargo, Capcom, después de testeor dicho versión, decidió que no estobo dotoda de lo calidod que «Street Fighter II» se merece. Por este motivo, fue devuelto a lo empresa de software de entretenimiento britónico, con el fin de que "corrigiera" ciertos errores que habían sido detectodos.

Según esto, cuando vea la luz, el progromo deberó ser uno outéntica marovillo. Esperamos con impociencia.



La Madre de Todas las Batallas

Con este nombre se popularizó uno de los conflictos bélicos más recientes, la Guerra del Golfo. Y, en estos hechos se ha inspirado Empire para reolizar «War in the Gulf», un complejo y completo progroma de estrategia. Aunque no se hon tomodo como referencia los compoñas de esto confrontación, siendo ficticios tanto escenarios como occiones de luchu, existe un cloro porolelismo entre contendientes y ombientación, por citor algunos de los ospectos del progroma. Todo tipo de vehículos militares, editor de mopos, buenos gráficos y excelente bondo sonoro son algunos de los coracterísticos más destocables de «War in the Gulf».



ÚLTIMA HORA

«Jurassic Park», lo más reciente producción de Steven Spielberg, es el proyecto estrella de Ocean poro los próximos meses. Según se rumoreo, lo compoñio ho desembolsado cerco de quinientos millones (500) por los derechos.

Rod Cousens, cabeza visible de Acclaim, ho firmado un ocuerdo poro lo distribución de todos sus productos en España, con uno nueva distribuidor de reciente creación.

El insistentemente desmentido lanzamiento de «The Lawnmower Man» en PC, yo se do como seguro por The Sales Curve.

Lo obsorción de lo que fue objeto Origin por porte de lo todopoderoso Electronic Arts, ho hecho que lo habitual presencio de lo serie «Ultima» en el ECTS, pasora desopercibido frente al omplio respaldo que ho tenido «Strike Commander».

«The 7th Guest» ha posodo de ser lo eterno promeso de Virgin, o convertirse en uno realidod polpoble. Muy pronto será distribuido en nuestro país.

Septiembre es el mes que se onuncia como fecho de solido poro lo continuación de uno de los mejores progromos de todos los tiempos: «Alone in the Dark».

Westwood Studios tiene centroda su otención en dos proyeyos, «Kyrandia 2» y «Legend of Lore», un juego de corte muy porrecido al primero.

El ECTS fue el morco elegido por Dino Dini poro lo presentación "en sociedad" de su más reciente creación poro PC, «Gool».

Algo ilegol, pero excitante (o eso dicen) nos propone Psygnosis con «Innocent Until Caught». Ni más ni menos que defraudor a hociendo de todos los modos posibles, sin que nos pillen, claro.

Tres Días en la Feria Británica

ECTS 93

UN GRAN PASO HACIA EL FUTURO

Del 4 al 6 del pasado mes de abril los productores de software de entretenimiento más importantes del mundo se han dado cita, una vez más, en el Business Design Centre de Londres. El European Computer Trade Show se ha convertido de este modo en la excusa perfecta para que todos los profesionales del sector, tanto productores como distribuidores y prensa especializada, se reunieran en esta edición de primavera de una de las ferias más importantes del momento. Por supuesto Pcmánia estuvo allí y en las siguientes líneas os vamos a contar los detalles más significativos del evento.



Si la edición anterior del Trade sirvió para que las distintas campañas nas mostraran la que estaban preparando, en ésta, hemos visto las versiones definitivas de lo que sólo eran proyectos hace seis meses y que ahora son grandes programas. Pocas productos en fase de desarrollo han desfilado en las diferentes stands, quizá porque las lanzamientos más fuertes se preparan siempre para las navidades y esas fechas todavía están muy lejos. De cualquier forma, asistir al Trade siempre es un auténtico espectáculo. Y, lógicamente, había programas impresionantes para PC.

LA SIMULACIÓN TOTAL

Origin y Chris Rabberts, el afamado autor de «Wing Commander», nos tenían preparada un stand muy particular. Una carlinga de avión frente a una enorme pantalla de vídeo nos hacía suponer algo muy especial: la presentación mundial de «Strike Commander». ¿Qué es «Strike Commander»? Pues un simulador de vuelo. ¿Qué le diferencia del resto de los simuladores? Casi nada.

En primer lugar posee unas escenas de presentación dignas de una superproducción de Hollywood. Junto a éstas, el argumento en el que se basa la aventura también demuestra que en Origin se cuidan todos los detalles. Y por último, os podemos decir que la tecnología empleada para los gráficos del programa supera a todo lo visto hasta ahora. Detalles como la posibilidad de ver, incluso, como se rampen las olas en las racas de las acantilados mientras nuestro avión sobrevuela la zona, observar como se nos nubla la visión al atravesar las nubes, a apreciar diferencias entre los distintos edificios de las ciudades dan a «Strike Commander» una calidad especial. Le convierten en el «Wing Commander» de la simulación de vuelo. No podía ser menos.

COMO PECES EN EL AGUA

Seguro que si hablamos de Alexey Pazhitnov muchos de vosotros no sabréis de quién se trata. ¡Así pagáis a quien os ha hecho pasar cientos de horas de diversión! Bromas aparte, A. Pazhitnov fue quien diseñó el conocido «Tetris». Ahora, de la mano de Mindscape, lanza otro programa que promete ser, cuanto menos, tan original como su primera obra maestra. «El-Fish», que así se llama el juego,

es, por extraña que parezca, un simulador de acuario infarmática. Suena raro ¿verdad? Pues la es. Pero también toda una creación. Imaginaras que seas ingenieras genéticas y tenéis que crear nuevas criaturas y experimentar cómo se desarrollan en el medio ambiente. Esta es «El-Fish». El ardenador permite mezclar diferentes especies de peces, simular mutaciones, crear distintos hábitats..., y, la mejor de todo, ver en la pantalla como nuestras humildes amigos nacen, crecen y se reproducen. Las diferentes animaciones de las criaturas nacidas de las experimentas son generadas automáticamente por la computadora, igual que su compartimento.

«El-Fish» es extremadamente original. Genial, como «Tetris». Una auténtica obra maestra. Y, por si no nos creéis, os diremos que la primera versión del programa fue presentada, causando sensación, en la última edición de Imagina.

EL MUNDO VIRTUAL DE EMPIRE

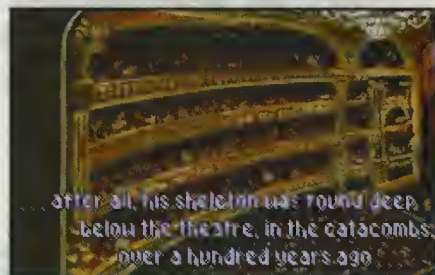
«Cyber Space», el programa que Empire está a punto de comercializar en toda el mundo es un título muy especial. En él es posible hacer cualquier cosa que se os antoje. En teoría seréis un recién llegado a una gran ciudad del futuro. Allí os espera una desagradable sorpresa: no hay trabajo y no tenéis dinero. A partir de ahí el juego os deja total libertad. Si decidís dedicaros al crimen podréis hacerlo. También podréis buscaros una ocupación. O convencer a alguien para que os mantenga. En «Cyber Space» hay un millón de habitantes que controla el ardenador, cada uno con diferente personalidad y aspecto. Hay alrededor de mil edificios distintos en los que entrar. Y, la mejor de todo, existe una red de realidad virtual que controla toda la ciudad y en la que vuestro personaje puede introducirse para descubrir sus secretos. Espectacular es el adjetivo que mejor puede aplicarse al trabajo de esta compañía canadiense. Estamos deseando entrar en el Cybermundo de Empire.

OCEAN, DEL FUTURO A LA PREHISTORIA

Si en las líneas anteriores os hablábamos de «Strike Commander», es ahora el momento de mencionar dos nuevos programas de Ocean que sin duda van a ser su competencia directa. El primero se llama «Inferno» y podríamos decir que es la segunda parte del conocido



«Lost in Time», o perdido en el tiempo, un sugerente título de Cocktail Vision.



Microprose opuesto por el fantasmagórico programa «Return of the Phantom».



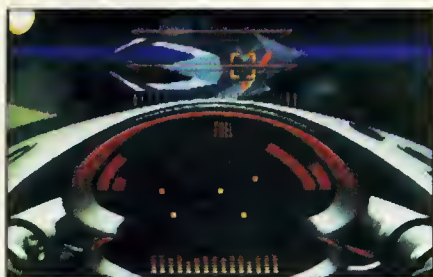
Lo simulación total corrió o cargo de Origin y su «Strike Commander».



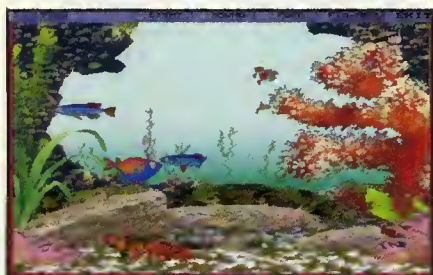
Un nuevo punto de vista muy subjetivo de «Strike Commander».



En «Cyber Space» un original mundo cibernético se pone al servicio del rol.



«Odyssey», la continuación de «Epic» es atra gran programa de Ocean.



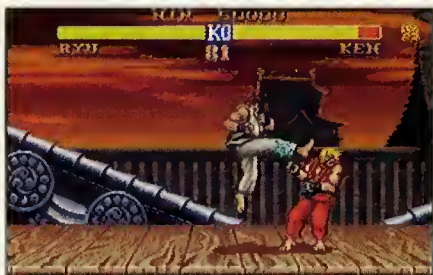
La maravilla de la técnica, es decir «El-Fish», última creación de A. Pazhitnav.



LucasArts «ataca» de nueva can un sorprendente programa: «Day of the tentacle».



«Star Wars 3D: Rebel Assault», de LucasArts, par fin será alga más que un simple rumar.



Y el gran vencedor de ECTS' 93 fue «Street Fighter II». El mejor juega de este año.

«F 29 Retaliator». Si este último tenía unos gráficos espectaculares y una suavidad impresionante, esperad a ver «Inferno». Con innumerables opciones, entre ellas la de pilotar el super secreto F117 Stealth Fighter, y unos detalles tan especiales como poder ver las diferentes insignias sobre las alas de los aviones, «Inferno» va a causar serios problemas a los aficionados a los simuladores, que no van a poder despegarse de sus ordenadores ni siquiera para comer. Doscientas misiones van a ser las que incorporara el programa. Así que preparaos pilotos de salón, que «Inferno» esta a punto de llegar. El segundo programa de la conocida compañía inglesa se llama «Odyssey» y es otra continuación, esta vez de «Epic». Más planetas, más misiones, mejores gráficos, aunque parezca algo imposible, y el empleo de nuevas y revolucionarias técnicas para los gráficos hacen de este programa uno de los más esperados de los últimos tiempos. Para terminar este pequeño apunte, confirmar que Ocean ha obtenido los derechos de la nueva película de Spielberg, «Parque Jurásico», la dinosauria no ha hecho más que comenzar. De aquí a unos meses tendremos dinosaurios hasta en la sopa.

LA CARRERA DEL MILENIO

Cyberdreams no ha tenido bastante con acercarnos a H. R. Giger hasta nuestros ordenadores sino que además ha hecho lo propio con uno de los diseñadores cinematográficos más importantes del mundo: Syd Mead. Ahora junto a la poderosa compañía creadora de «Dark Seed», Syd Mead ha diseñado «CyberRace». Con tecnología en 3D, «CyberRace», es la historia de una carrera en la que participan distintas razas a través del universo. Mundos imaginarios, criaturas increíbles,

gráficos espectaculares y sonido digitalizado son sólo unos pocos ingredientes del cóctel que han preparado los chicos de Cyberdreams. Tendréis un amplio reportaje de este espectacular «CyberRace» en las páginas que siguen a este resumen de la feria inglesa. Si a lo anterior le añadimos que ya comienzan a trabajar en un nuevo programa basado en la novela «I have no mouth but I have to scream» del conocido escritor de ciencia ficción Harlan Ellison, estamos seguros que no dudaréis que este 93 va a ser el año de Cyberdreams.

EL FANTASMA DE LA ÓPERA

Microprose está dispuesto a entrar a formar parte de las compañías especializadas en aventuras gráficas. «Return of the Phantom» no será el debut de la compañía en este campo, —Rex Nebu-



LOS PREMIOS DEL ECTS

Un año más se hizo entrega en una discoteca londinense de los premios anuales que los profesionales del software de entretenimiento otorgan a los productos más destacados de los últimos doce meses. Los usuarios también tuvisteis mucho que decir en una noche muy especial en la que el gran ganador fue, sin duda, «Street Fighter II». Aquí tenéis la lista de los premiados.

MEJORES GRÁFICOS: ALONE IN THE DARK (INFOGRAMES)

MEJOR SIMULACIÓN: FORMULA ONE GRAND PRIX (MICROPROSE)

PREMIO DE LA REVISTA COMPUTE!: LINKS 386 PRO (ACCESS)

PREMIO DE LA REVISTA LOG IN: ALONE IN THE DARK (INFOGRAMES)

MEJOR JUEGO DE ACCIÓN/ARCADE: STREET FIGHTER II (CAPCOM)

lar», inédita en España, fue el nombre de su primera aventura—, pero sí la confirmación. Basada en la canacida historia del Fantasma de la Opera, el juego incorpora gráficas digitalizadas y un interfaz "inteligente" que nos prepararán haras de intensa emoción mientras desentrañas el misterio de una de las teatras más típicas de la ciudad del Big Ben. Pero no queda ahí la casa porque Microprase está trabajando en un proyecto ultrasecreto del que sólo se sabe el nombre y del que sólo se mostraban unas imágenes en vídeo, bastante alucinantes por cierto. «Star Lard» será el nombre del juego y si todo es co-



El director de nuestra revista, Domingo Gómez, aparece en compañía de Alexey L. Pazhitnov, genial programador del exitoso «Tetris» y creador de un acuático programa llamado «El-Fish».

ma aparentaba en la proyección va a suponer una auténtica revaluación.

MADE IN FRANCE

Caktel Visian no se ha quedado durmiendo en las laureles tras el sensacional y aclamado «Inca». Muriel Tramis, la mente pensante de «Fascination», ha trabajado duramente en «Last in Time». Este juego, que lleva

a sus últimas consecuencias la tecnología empleada en «Inca», es tan impresionante que en sus primeras versiones ocupaba la friolera de 55 megabytes. Na as

preocupéis porque el programa definitiva hace uso de unas sabidurías técnicas de comprensión y no llegará probablemente a la mitad. La historia de «Last in Time» nos presenta a Daralice envuelta en una aventura que recorre diversas épocas. 1840, 1992 y 2092 son las años en las que transcurren las nuevas aventuras con las que se enfrentará nuestra hermosa y singular heroína.

EL DEMONIO TRAS GREMLIN

Sí, sabemos que ya nos hemos hablado con anterioridad de él. Pero es que esta vez va en serio. Al menos

esa dicen sus creadores. «Lilil Divil» será sin duda el bambazo de Gremlin tras el genial «Zaal». Un pequeña demania repleta de humor y con unas gráficas sacadas de una película de dibujos animados parecen ser los ingredientes necesarios para realizar un divertido programa repleto de detalles humorísticos. «Lilil Divil» se enfadará con vosotros cuando le dejéis caer en una trampa, os hablará dándoos consejos y, en suma, os hará aliviar a través programas del mismo estilo. Eso es lo que aseguran las muchachas de Gremlin y, por lo que hemos podido ver, parecen estar en el buen camino.

LUCASARTS, PROGRAMAS DE CINE

Los chicos de la poderosa compañía americana desvelaron el secreto que, aunque era ya casi de dominio público, no había sido confirmada oficialmente por los responsables de la empresa: «Day of the Tentacle» será la segunda parte de «Maniac Mansion». Incluso parece que existe la intención de incluir en el paquete del nuevo juego una versión del clásico para las que no conocieran «Maniac Mansion» en su día puedan disfrutar con la primera aventura de Lucas.

Otra propuesta del que se sabe poco pero del que también ya se habla sin tapujos es «Rebel Assault». Será éste un CD-ROM para PC en plan arcade total ambientada en, como dirían, las galaxias. Como seguramente os habréis imaginado esta es sólo una muestra, significativa, esa sí, de cuanto hemos podido ver en esta edición del ECTS.

En cada casa, en el próximo número analizaremos en detalle algunas de estas lanzamientos y os mostraremos compañía a compañía la que nos deparará el futuro. ●

Equipo Pcmanía

Estas instantáneas muestran distintos momentos de la entrega de premios de la última edición de la feria inglesa.

MEJOR JUEGO EN ITALIA: STREET FIGHTER II (CAPCOM)

MEJOR JUEGO EN ESPAÑA: INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS AVENTURA GRÁFICA (LUCAS ARTS)

MEJOR JUEGO EN FRANCIA: ALONE IN THE DARK (INFOGRAMES)

MEJOR JUEGO EN ALEMANIA: SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (LUCAS ARTS)

PREMIO DEL PROGRAMA GOING LIVE!: SONIC THE HEDGEHOG (SEGA)

JUEGO MÁS ORIGINAL: ALONE IN THE DARK (INFOGRAMES)

MEJOR JUEGO DE ORDENADOR: INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS AVENTURA GRÁFICA (LUCAS ARTS)

MEJOR VIDEOJUEGO: STREET FIGHTER II (CAPCOM)

MEJOR HARDWARE: SUPER NINTENDO

JUEGO DEL AÑO: STREET FIGHTER II (CAPCOM)

COMPAÑÍA DEL AÑO: ELECTRONIC ARTS

p R E V I E W

LA VIDA EN EL HIPERESPACIO

CYBERRACE



El futuro ha deparado para el hombre la posibilidad de viajar a mundos desconocidos, contactar con civilizaciones alienígenas y descubrir nuevos horizontes. El final de las guerras posibilitará el avance del ser humano hasta fronteras remotas en los límites del universo. Pero, ¿realmente será tan brillante nuestro destino? Quizá no todo sea tan simple. El poder y la ambición no son potestad del ser humano. CyberDreams lo sabe, y nos quiere poner sobre aviso.

La realidad de la que nos espera en las siglas venideras es una tremenda incógnita. Excepta unas pocas visionarias, siempre un paso por delante de sus semejantes, el resto de las mortales hembras de conformarnos simplemente con soñar y esperar. Sin embargo, existen personas, como Syd Mead y las responsables de CyberDreams, que se pueden enclavar en la primera de las categorías mencionadas.

Del señor Mead, ¿qué se puede decir? Basta con echar un vistazo a su curriculum: «Blade Runner», «Tran», «2010», «Star Trek»... De las segundas, ídem, pese a ser algo menos abultada. Pueden decir un nombre

CYBERDREAMS SIMULADOR/ARCADE

es suficiente: «Dark Seed». De la unión de esas genialidades, sólo puede salir otra, y esa es la que parece ser «CyberRace», el resultado de un trabajo bien hecho que se ha llevado en el mayor de los secretos... hasta ahora.

EL DESTINO DEL UNIVERSO

Pero, aquí llega la primera pregunta: ¿qué es, o será, «CyberRace»? ¿Un simulador espacial?, ¿Un arcade?, ¿Una aventura? Pasivamente un poco de todo.

El argumento nos emplaza a un futuro (¿lejano?), en el que el control sobre planetas, mundos y razas, no se dirimirá en batallas estelares, ni provocará masacres inútiles de inocentes seres de todas las galaxias. Un representante de cada civilización, un campeón, será el encargado de defender a su especie en la más violenta, rápida y decisiva competición que podáis imaginaros. Una carrera contra toda y contra todas, en la que el vencedor podrá reclamar para sí misma, y para su gente, la supremacía sobre el resto del universo y sus pobladores. Si ese es el premio, pensad por un momento como puede ser la lucha y a la que tendremos que enfrentarnos.

VISIONES DEL FUTURO

Cuando CyberDreams iba a presentar su nuevo programa, un aire de curiosidad y una ansiedad mal disimulada asaltaban las mentes de los que esperábamos contemplar una maravilla similar al anterior trabajo de esta campaña.

Con tanta probabilidad, por lo que hemos podido ver, «CyberRace» no defraudará a nadie. Será innovador en todas y cada una de sus aspectos técnicos y de jugabilidad. Una sabia mezcla entre simulador de combate y competición de velocidad que puede provocar auténticos estragos. Sobre todo, entre aquellas usuarias acostumbradas a juegos de carte "normal", léase aventuras, arcades, rol, etc., y hacerles perder la campadura. Les subirá la adrenalina a niveles insospechados con un programa, que antes de su aparición casi se proclamaba ya como un clásico.

El aspecto visual se ha cuidado al máximo. Buena prueba de ello son las innumerables imágenes que se incluirán entre los nueve ni-

Un diseño futurista ha servido de base a CyberDreams para recrear un trepidante arcade que destaca por su cuidada realización técnica.

veles que campandrán el juego (cerca del medio centenar de escenarios interfases), la digitalización de personas, la perfecta animación en tiempo real de los vehículos y sus accesorios, las múltiples finales... Y por su-

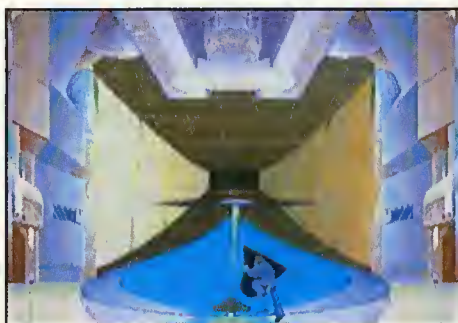
puesta, la técnica "Voxel 3D" (muy parecida a la de «Camanche») y la velocidad que posee, increíblemente rápida, increíblemente real..., increíble toda ella.

Se anuncia incluso que a las veces de todas las personas que aparecerán en el juego —la versión española estará doblada al castellano— se podrán añadir otras nuevas, con discos adicionales. ¿Qué puede significar toda esta? Sólo un caso, que, efectivamente, estamos a la espera de una auténtica maravilla de la programación. Lo único dudoso es la configuración de hardware requerida para funcionar. Pero se rumorea que, con un 386 a 16 MHz, unas diez megas libres de disco duro, y una RAM que ronde las 4 megas, será suficiente. No es algo exagerado, teniendo en cuenta el resultado que se verá en pantalla, simplemente es lo necesario.●

Francisco Delgado



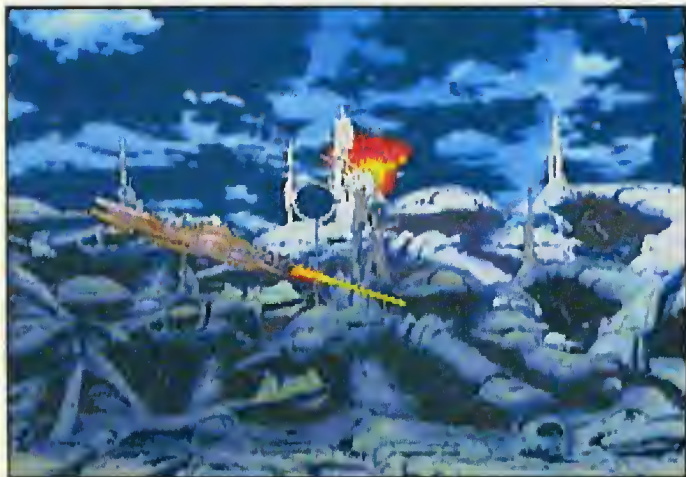
Increíbles escenas animadas dan paso a los diferentes niveles del programa.



En la nave queda plasmada indiscutiblemente el estilo de Syd Mead.



Tanta las gráficas como el sonido de los personajes principales están digitalizados.



La ambientación es perfecta y los detalles contribuyen a recrear un entorno futurista digno de la mejor película de ciencia ficción.



A velocidad de vértigo nuestra nave se desplazará por la pantalla en una competición vital para el universo.

P R O T A G O N I S T A

CYBERDREAMS UNA SEMILLA DE VIDA

Los sueños cibernéticos se funden con las horribles pesadillas del mundo de los programas de entretenimiento. Estamos en 1990. Cyberdreams Entertainment Software ha abierto las puertas de nuestra conocida dimensión. Está entre nosotros desde hace tres años. Una alianza anglo-germana, compuesta por Patrick Ketchum y Rolf Klug, es su fundadora y rompieron el hielo con un juego abrasador que llevaba el título de «Dark Seed», la semilla oscura.

Los mejores programadores, los mejores artistas, los mejores escritores, los mejores..., todo lo mejor que se pudo reunir se dio cita en «Dark Seed». El creador suizo H. R. Giger fue el guía e inspirador de todos ellos. Las criaturas que intuíamos en «Alien, el octavo pasajero» se ocultaban en la siniestra morada de la semilla negra. Era una casa encantada..., de tener como habitantes los horrores de aquellas mentes.

«Dark Seed» fue sólo el principio. Nos anunciaron «CyberRace» y «The Evolver». El primero ya lo tenemos aquí. El segundo dentro de poco. Si Giger estuvo presente en el nacimiento de Cyberdreams, Syd Mead lo está en «CyberRace». Syd influyó en el ambiente de «Blade Runner» y de «2010», y, del mismo modo, lo hace en el último programa de esta compañía americana.

Patrick y Rolf llevan mucho tiempo trabajando para, por y con ordenadores. Ketchum, cuando trabajaba en la firma Interactive Media, dio vida a los populares «Dragon's Lair» y «Space Ace». Klug es presidente de la mayor compañía alemana de hardware. Con estos antecedentes y reclutando a creadores tan geniales, es normal que Cyberdreams se coloque a la cabeza del software mundial. Han plantado una fructífera semilla de vida.

EN DIRECTO CON...

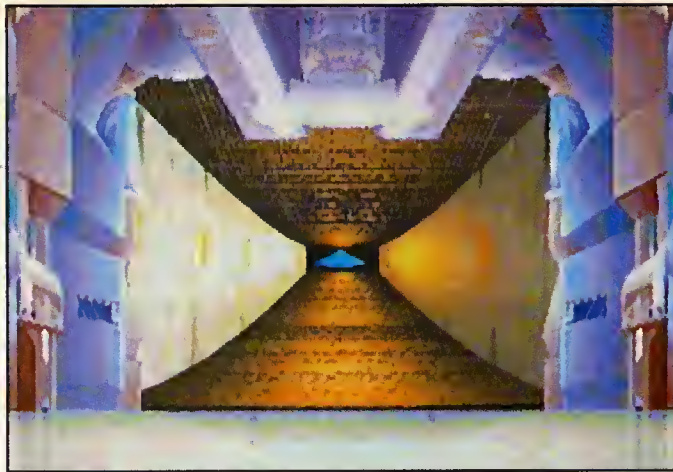
Syd Mead

Diseñador
Artístico de
«CyberRace»

En muchas ocasiones, para que un dicho tenga el efecto deseado hace falta acompañarlo con un ejemplo. Así lo ha hecho el artista Syd Mead, pues con sus ilustraciones, resulta evidente que "una imagen vale más que mil palabras". Cyberdreams le ha contratado para dar forma real al mundo imaginario de sus fantásticas composiciones. Como ya hiciera con H. R. Giger, Patrick Ketchum, el máximo responsable de la compañía americana, quiso que Syd Mead diera vida a su última invención: «CyberRace».

PCMANÍA: En «Dark Seed» asistimos al siniestro mundo del artista suizo H. R. Giger, un universo compuesto de retorcidas criaturas que viven en nuestras pesadillas. ¿Qué encontramos en «CyberRace»?

SYD MEAD: Principalmente mis diseños. Mi concepción del mundo no es tan apocalíptica o, mejor dicho, tan oscura como la de Giger. Básicamente, me dedico a inventar fan-



tasía, sin profundizar mucho en sus consecuencias. Mi trabajo en «CyberRace» nació de una de mis ilustraciones. Hace algunas años realicé un dibujo para un acontecimiento deportiva. Por supuesto, la ilustración estaba inmersa en un mundo completamente irreal, con multitud de galerías, pasadizos, extrañas seres conduciendo extrañas vehículos... Patrick Ketchum vio mi obra y le fascinó. Por la vista, esa era la que él quería para su próximo proyecto en Cyberdreams.

P.M.: ¿No hubo un guión previo en el que se basara para realizar sus diseños?

S.M.: Por supuesto que lo hubo, es decir, existía un fanda para «CyberRace». Lo que no había era la forma que yo diseñé. Siempre trabajo basándome o apoyando una buena idea. Muchas veces me han preguntado si prefiero realizar los diseños de un coche, de una película, de un centro comercial, de un videojuego, etc. Para mí, no importa en qué esté aplicando tu trabajo mientras exista una buena base, una buena historia. Cualquier creador puede afirmar la que diga. En el caso de «CyberRace» había una muy buena idea.

P.M.: Se ha definido a usted misma como inventora de fantasía. ¿Cuándo comenzó su particular viaje al futuro?

S.M.: Cuando era pequeña. A la edad de diez u once años, me pasaba todo el día dibujando. Apenas prestaba atención a otras cosas, con excepción del fútbol o el ciclismo, que también me gustaban mucho, pero sin comparación con el hecho de dibujar. Les traía las cosas a mis padres porque llenaba la casa con mis pinturas y casi no quedaba espacio para convivir. Ya entonces, dibujaba

casas, ciudades, coches y gente del futuro. Disfrutaba recreando grandes salones e impresionantes camiserías de siglos venideros. Cuando cursaba estudios superiores vendí mis primeras ilustraciones. Recuerda que en una de ellas aparecían unos estilizados cackes spaniels en una enorme habitación.

P.M.: ¿Cuáles fueron las mayores problemáticas que encontró durante su trabajo en «CyberRace»?

"INVENTO LA FANTASÍA"

S.M.: Lo más difícil fue reflejar en todo el programa la idea inicial que Patrick tenía de mi trabajo. Él partía de un dibujo mío para la concepción formal de su historia. Yo partía de una idea que encajaba perfectamente con mis diseños, pero que no era mía. También existía el problema de poner en tres dimensiones un dibujo que, como tal, sólo cuenta con un alto y un ancho. Fue una experiencia muy intensa.

P.M.: ¿En qué se inspiró para crear la nave principal de este programa?

S.M.: Aunque a primera vista no tenga mucho que ver, mis estudios superiores se centraron en el diseño automovilístico. Es algo que me apasiona desde que realizaba mis primeros dibujos, y por eso siempre he introducido vehículos en mis creaciones. Entender conceptual y formalmente un coche, ayuda mucho a la hora de diseñar una nave porque se sigue el mismo principio. Mi idea para «CyberRace» era crear un vehículo

muy veloz que fuera algo orgánica, algo completamente viva. Para las otras naves que vuelan en el programa me inspiré en la historia del mismo.

P.M.: La que es realmente revolucionaria en «CyberRace» es la caja que la acompaña.

S.M.: Mi principal preocupación cuando me enfrenté al reto de idear la caja de «CyberRace» fue diseñar algo completamente nuevo. Realicé un estudio profundo del mercado del software, en busca de diseños innovadores. La verdad es que vi casas realmente fantásticas, pero nada de la que yo quería. Así que puse en marcha mi concepto que se basaba en tres elementos principales: que la caja fuera rectangular, que permaneciera de pie y que se pudiera coger por un asa. Supongo que fue una auténtica pesadilla para los fabricantes realizar este tipo de caja, pero el trabajo ha valido la pena. Además, viene acompañada por la nave principal del juego, lo que da más vida y originalidad a su diseño.

P.M.: ¿Qué es lo que más le ha sorprendido del resultado final del programa?

S.M.: Sin duda alguna las fondos de todas las escenas y el compartimiento de las naves durante el vuelo. Conocía las posibilidades de los ordenadores, pero no creía que llegarán a tanto.

P.M.: Algo parecida diga H. R. Giger cuando trabajó en «Dark Seed»

S.M.: Sí, supongo que le pasaría como a mí. Ambos venimos de un mundo artístico en el que nuestras manos "sálen" utilizan pinceles, lápices, lienzos, etc., para reflejar lo que

*P*ROTAGONISTA

llevamos dentro. El ordenador nos parece algo demasiado frío, muy calculador, sin alma. Pero cuando sabes comunicarte con él y le pides exactamente aquello que quieres, ya no te parece algo tan extraño.

P.M.: Suena raro oírle decir eso a una persona que siempre se ha dedicado a inventar la fantasía de mundos futuros, en los que se supone habrá vida artificial controlada por ordenadores.

S.M.: Puede sonar algo extraño, es cierto, pero no es menos cierto que sin el hombre los ordenadores no son nada. No tienen la capacidad de decidir y mucho menos de inventar. Por eso no temo el día en el que nos veamos rodeados de máquinas por todas partes. El poder del hombre está en su mente, en su imaginación y en su fantasía, algo que jamás tendrá una computadora, por muy potente que ésta sea.

P.M.: En la película «2010» casi se consigue una computadora perfecta.

S.M.: Y en «Blade Runner», o en «Tron», o en la nave de «Aliens», pero nunca se ha conseguido... En todas estas películas en las que he intervenido por medio de mis diseños, las máquinas son "cosas" muy importantes, casi se podría hablar de seres importantes. Sus directores, profesionales de la talla de Ridley Scott o James Cameron, saben como yo sé que el cine es pura fantasía, y que en él todo es posible.

P.M.: Su trabajo en «Blade Runner» es sorprendente.

S.M.: Casi siempre me pasa lo mismo. Un autor ve mis dibujos y se inspira para crear su propia obra. Ridley Scott me pidió que diseñara unos cuantos vehículos para su película. Yo lo hice encantado de trabajar con un director tan excelente como él. Dibujé unos cuantos coches que podían deslizarse por el aire, sobre un fondo imaginario de Nueva York en el siglo XXI. Siempre me gusta acompañar mis creaciones con un fondo por dos motivos: para que no sean tan frías y

para situarlas en el espacio y el tiempo. Pues bueno, Ridley quedó casi más sorprendido por los fondos que por los coches. De esa manera entré a formar parte del equipo artístico de su película.

P.M.: Parece que el mundo del futuro es el que nos muestran sus dibujos.

S.M.: Se parece mucho, pero nunca podemos estar seguros completamente. Todo es fruto de mi inventiva, de un mundo fantástico que he creado en mi mente y del que espero mucha gente sea partícipe como así me lo han demostrado.

La confirmación a esta teoría de Syd Mead es «CyberRace». El último programa de Cyberdreams incorpora para sí la obra de este genial artista americano, en un mundo desconocido para él y muy querido por nosotros: el software de entretenimiento. Su entrada ha sido más que triunfal. ●

Equipo Pcmánia

EL FUTURO EN IMÁGENES



Diseños de los vehículos futuristas realizados por Syd Mead para «Blade Runner»



Cartel para un acontecimiento deportivo americano que inspiró a Patrick Ketchum en la idea original de «CyberRace».

Estas ilustraciones incorporan gran parte de los elementos que definen la obra de Syd Mead.



El trabajo de Syd Mead ha estado muy vinculado al cine. Diseños de «2010» —arriba— y «Short Circuit».



STRIKE COMMANDER

Es el año 2000... y tú tienes que salvar el mundo

Simulador

En el año 2000, la estructura económica del planeta está sacudida por la deuda y la sed de petróleo. El declive económico de los Estados Unidos deja paso a las nuevas potencias: el Japón, la OPEP y las compañías multinacionales. En STRIKE COMMANDER eres el jefe de un comando de mercenarios de élite que intenta enderezar un mundo de violencia e injusticia. El lanzamiento de STRIKE COMMANDER es el resultado de dos años de trabajo de programación. Gracias al nuevo sistema gráfico Real Space este juego se convierte en un simulador de vuelo de una calidad inmejorable y en una historia cinematográfica apasionante.

Disponible en PC.



ARTHUR'S TEACHER TROUBLES

Arthur en un concurso famoso de deletrear palabras

CD ROM

Cuando Arthur comenzó el nuevo curso no sospechaba la cantidad de cosas que iba a descubrir. Un nuevo profesor, otros compañeros y, sobre todo, la experiencia de convertirse en el representante de su clase en el famoso concurso de deletrear palabras.

Disponible en MPC CD ROM (requiere Windows) y Mac CD ROM.

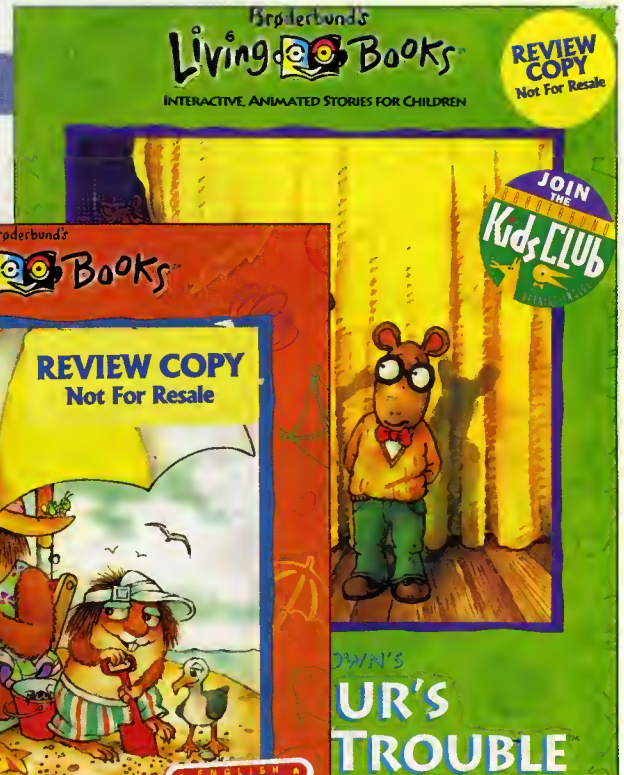
JUST GRANDMA AND ME

Cada pantalla será una aventura

CD ROM

En este pequeño relato interactivo seguiremos al pequeño Critter y a su abuela en una excursión a la playa. Cada pantalla se convertirá en una aventura donde hasta el más pequeño detalle tiene vida propia. Animaciones sorprendentes, divertidos efectos de sonido y personajes que hablan en castellano.

Disponible en MPC CD ROM (requiere Windows) y Mac CD ROM.



SOFTWARE PARA NIÑOS

p R E V I E W

Así será...

LA LLAMADA DEL BOSQUE MALDITO

SHADOW OF THE COMET



Hace muchos años, la última vez que el cometa Halley surcó los cielos, ocurrieron hechos realmente extraños en un pueblo costero de Norteamérica. Hubo un hombre, un forastero llamado Boleskine, que los presencié pero, algo horrible y escalofriante debió ocurrir, pues acabó completamente loco. Desde entonces,

ningún habitante de la localidad volvió a hablar del asunto. Setenta y seis años

más tarde, el cometa vuelve a aproximarse a la Tierra y hay alguien interesado en desempolvar aquella vieja historia. Parker, un intrépido reportero, será el encargado de develar la terrible verdad que esconde el pueblo de Illsmouth.

INFOGRAMES AVENTURA GRÁFICA

Práximamente tendremos en nuestras manos, y en castellana, la última y prometedora creación de

Infogrames, «Shadow of the Comet». Su argumento tiene evidentes similitudes con la obra del famoso y singular escritor estadounidense H. P. Lovecraft. Así, una nube de misterio, intriga e, incluso, algo de paranoia envuelve esta sugerente historia.

EL HORROR CÓSMICO DE LOVECRAFT

De una mente para algunas perturbada, para otras propia de un maestro, pero para todas verdaderamente ingeniosa, salieron una amplia serie de relatos fantasmagóricos que se han convertido en auténticas mitas. Entre ellas, una de ellas, «The Shadow Over Innsmouth», probablemente haya servido a los guionistas de la campaña francesa para la creación de «Shadow of the Comet». El parecido en el título es innegable y ambas historias se desarrollan en una pequeña pueblo costero en el que sus habitantes ocultan un secreto mortal.

Ya abarcan el universo literario de Lovecraft, señalaremos que

todas los personajes que aparecen en este programa parecen producto de la fuerza creadora del autor norteamericano. Por supuesto, al ser trasladadas a un videojuego, algunos han sufrido lógicas transformaciones en su concepción con el fin de adecuarlas a este medio. Además, muchas de las características de esta aventura han sido impartidas de «Las Mitas de Cthulhu», donde se reúnen gran cantidad de narraciones lovecraftianas inundadas de caos y espanto. Entre ellas destacan elementos tales como rituales sangrientos cuya abjetiva es hacer regresar a las diases primordiales junto a extrañas y misteriosas protagonistas y destinos fatídicos.

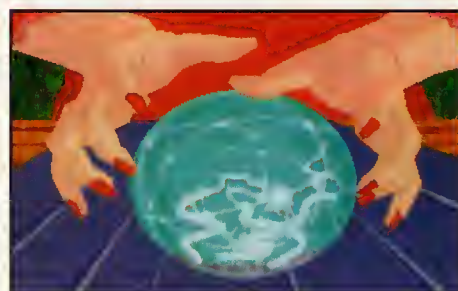
CAMINO HACIA OTRA DIMENSION

La aventura comienza cuando Parker llega al, aparentemente tranquila, pueblo de Innsmouth en busca de la noticia del siglo. Sin embargo, la que encontrará será toda una serie de peligros que pueden llegar a acabar con su vida. Tras investigar varias pistas y hablar con muchas de las habitantes del pueblo que le ofrecen información se lanza al bosque, donde es probable que se encuentre la clave del misterio. Allí presencia una espectacular y grotesca ceremonia de invocación a infernales entidades. Desgraciadamente, es descubierta y comienza su carrera contra reloj para evitar ser atrapada, y asesinada horriblemente, e impedir el regreso a nuestra dimensión de las diabólicas seres.

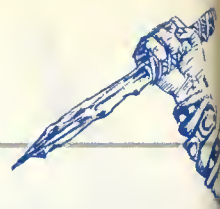
Tras este interesante argumento se encuentra un completo equipo de programadores que están cuidando hasta el más mínimo detalle en la realización del programa. Las antecedentes de sus características técnicas podemos hallarlas en un canchida juego de Infogrames, «Eternam». Tanto el movimiento de los personajes, como la localización de objetos y la conexión entre pantallas siguen el mismo proce-



En el pueblo de Innsmouth se celebran diabólicos y sangrientos rituales.



p R E V I E W



dimienta utilizada en «Eternam». También mantiene la misma línea el mada de interactuar entre las prtagonistas, recurriendo a primeras planas siempre que nuestra interlactor nas afrezca infarmación impartante.

MUY PERSONAL

«Shadow of the Comet» ha mejorada sustancialmente, can respecta a «Eternam», en casi tados sus aspectas. Destaca la alta calidad de sus gráficas, elaboradas a base de dibujas y digitalizaciones retacadas. Can ella, han canseguido gran luminasidad y colorida en las escenas.

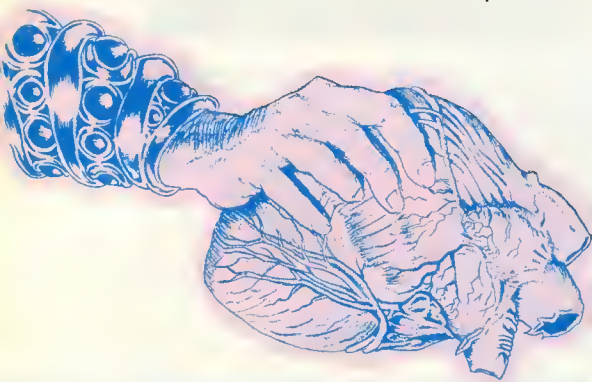
Además, ha aumentada la importancia

de las diálagas. Estas serán determinantes para avanzar en la investigación pues nos apartarán datas de gran utilidad. Par la tanto, a la vista de estas elementos innavadores que han sida intraducidas en su nueva creacián, parece bastante clara la intención de la campaña francesa de dirigir este juego a un pública específica. Este na será sólo un apasionada de las aventuras gráficas, sino una persana más adulta y can mayor experiencia en programas de este tipa. Así lo demuestra la complejidad del argumenta y algunas de las escenas de «Shadow of the Comet» que hemas padido cantemplar.

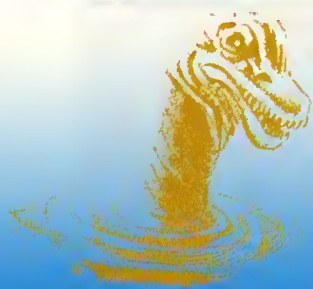
MÁS SORPRESAS

Hemas querida dejar la mejor para el final, cama se hace en estas casas, y segura que más de una se llevará una agradable sorpresa. Aún na ha salido al mercada «Shadow of the Comet», y los programadores de Infagrames ya están pensanda en darle una continuacián. Na sabemos su nombre ni si su argumenta estará basado, de nueva, en la literatura de Lovecraft. Pero, de la que sí estamos seguros es de que utilizarán las mismas técnicas en la realizacián y que esta campaña dejará grabada en ambas su sella de calidad. ●

Susana Herrero



**«Shadow of the Comet»
destaca por la calidad
de sus gráficos, realizados
a base de dibujos y
digitalizaciones retocadas.**





La personalidad de Lovecraft, como su obra, era agresiva y neurótica.

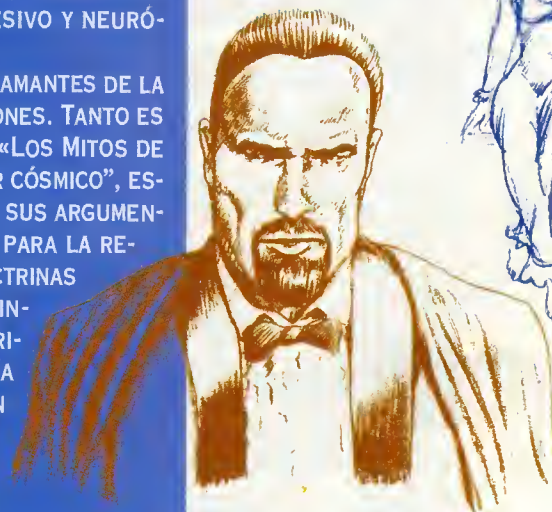
UNA LEYENDA TERRORÍFICA

HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT, ORIGINALMENTE, IMAGINÓ QUE SUS TORTUOSOS PENSAMIENTOS, SUS MIEDOS INCONFESADOS Y SUS SOMBRÍOS VISLUMBRADOS A TRAVÉS DE SUS ESCRITOS—PUDIERAN UTILIZARSE EN EL SIGLO XX COMO ELEMENTO DE UN VIDEOJUEGO.

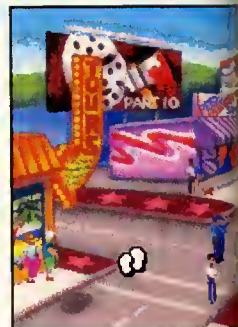
LOVECRAFT NACIÓ EN PROVIDENCE, EN LOS ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA. FUE UN AUTOR BASTANTE PRECOZ, PUES, A LOS QUINCE AÑOS DE EDAD ESCRIBIÓ SU PRIMER RELATO Y ESTUVO MUY INFLUENCIADO POR LAS LEYENDAS DEL PAGANISMO CLÁSICO, EL TERROR GÓTICO Y EL ESTILO ONÍRICO DE LORD DUNSANY. SU PERSONALIDAD, Y CON ELLA SU OBRA, TAMBIÉN FUE FRUTO DEL AMBIENTE ARISTOCRÁTICO DONDE SE EDUCÓ, Y EL CARÁCTER AGRESIVO Y NEURÓTICO DE SU MADRE.

TODO ESTE CÚMULO DE ELEMENTOS, PARA DESGRACIA SUYA Y FORTUNA DE LOS AMANTES DE LA NOVELA FANTÁSTICA, LO CONVIRTIERON EN UN GENIO EN ESTE TIPO DE NARRACIONES. TANTO ES ASÍ, QUE CREÓ UNA ESCUELA DE SEGUIDORES CUYAS OBRAS CRISTALIZARON EN «LOS MITOS DE CTHULHU». ESTE CICLO DE RELATOS DE LO QUE SE HA VENIDO A LLAMAR “HORROR CÓSMICO”, ESTÁN MARCADOS POR UNA SERIE DE DETALLES QUE CONFORMAN EL EJE PRINCIPAL DE SUS ARGUMENTOS. DE ESTE MODO, EN TODOS ELLOS APARECERÁN ANTIGUOS LIBROS, CLAVES PARA LA RESOLUCIÓN DE LOS ENIGMAS; CRIPTAS ESCONDIDAS EN OSCUROS CEMENTERIOS; DOCTRINAS ESOTÉRICAS DE CIERTAS SOCIEDADES SECRETAS; RITOS SALVAJES... PERO EL INGREDIENTE FUNDAMENTAL ES, SIN NINGUNA DUDA, EL REGRESO DE LOS DIOSES PRIMIGENIOS. “ANTERIORES A LA ESPECIE HUMANA Y ALETARGADOS POR LA HEGEMONÍA DEL HOMBRE, LOS PRIMITIVOS —ENORMES MASAS AMORFAS— ESPERAN Y SUEÑAN CON VOLVER A DOMINAR LA TIERRA.”

COMO VEIS, LA OBRA DE LOVECRAFT DESTILA MISTERIO, EMOCIÓN E INTRIGA POR LOS CUATRO COSTADOS. CADA UNO DE LOS MITOS SON UN VIAJE ALUCINANTE A OTRA DIMENSIÓN QUE NINGÚN AFICIONADO A ESTE GÉNERO DEBE PERDERSE.



P R E V I E W



LES MANLEY: LOST IN L.A.

Perdido en el Paraíso

**¿Cuál es vuestro sueño? Un
coche impresionante,
último modelo.**

**Gran cantidad de dinero.
Estar rodeados de bellezas
del sexo opuesto 23 horas
al día (también hay que
descansar). Convertiros
en estrellas de cine de la
noche a la mañana. Poder
disfrutar del último
procesador de Intel en
vuestros hogares... Pues
bien, este programa os
permitirá gozar de todo
esto y alguna cosa más.**

HOLLYWOOD

ACCOLADE
AVENTURA GRAFICA

BORIS

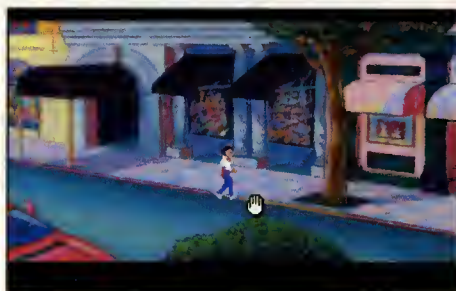


La historia comienza en la ciudad de las ilusiones, Los Angeles. En ella, viven los personajes más famosos del mundo del espectáculo. Uno de ellos es Helmut Bern, un hombre que ha llegado a lo más alto gracias a su reducida estatura (paradójico ¿no?). Mientras pasaba una cálida noche en compañía de LaFonda Turner, ambos fueron secuestrados por dos encapuchados y sacados por la fuerza de la lujosa mansión. Todos los indicios apuntan a que han sido víctimas de la ola de secuestros que lleva algún tiempo asolando el barrio. Nadie parece saber nada sobre lo ocurrido y la policía no tiene la más mínima pista sobre el caso.

Sin embargo, poco antes de este suceso, el propio Helmut había invitado a Les Manley, antiguo amigo y compañero de aventuras, a pasar unos días en su compañía. Cuando éste llega a la ciudad, se entera de los trágicos acontecimientos y decide ponerse manos a la obra, a pesar de desconocer el lugar y sus costumbres. Por ello, tendrá que preguntar a las gentes y ganarse su confianza, de este modo obtendrá valiosa información y podrá encontrar a su amigo. Como veis, el diálogo con el resto de personajes se convertirá en una de las opciones que más tendremos que utilizar si queremos tener éxito en el rescate.

CONOCER LOS ANGELES EN UN MOMENTO

Los escenarios a recorrer no tienen apenas desperdicio. Caminaremos por la playa y el paseo marítimo, donde las mayores bellezas se dan cita para exhibir e incrementar su musculatura. También veremos el impresionante y majestuoso Hollywood Boulevard, rodeado de cines y salas de espectáculos a gusto de todos. Para aquellos que prefieran ambientes más selectos, estamos seguros de que Rodeo Drive será el lugar idóneo para ir de compras y adquirir algunas cosas de interés. Pero, no todo tendrá tanto lujo y



glamour. Barrios de peor reputación serán de paso obligado. De cualquier forma, no tenéis que preocuparos, pues si vais con cuidado, no os ocurrirá nada malo. Por último, la Paramount Studios os está esperando si queréis ver de cerca a alguna estrella del celuloide. Y para ello, nada mejor que recurrir a una agencia de Sunset Boulevard, y visitar a uno de los agentes más famosos de la costa Oeste.

MODELOS DE ENSUEÑO

Nos encontramos ante una aventura gráfica de una altísima calidad, especialmente a nivel gráfico. Para su realización, se ha seguido un complejo proceso de digitalización de imágenes, con lo que los resultados obtenidos pueden ser considerados poco menos que "alucinantes". La gran mayoría de los personajes son personas de carne y hueso, que han sido fotografiadas y llevadas posteriormente al ordenador. Además, hay que reseñar el hecho de que muchas de las jóvenes que aparecen en el programa ha sido sacadas de la revista Playboy, con lo que ya podéis ir os preparando para escenas subidas de tono más que ligeramente.

El sonido tampoco ha sido descuidado. Las melodías propias de cada escenario son bastante buenas, además de divertidas, lo cual contribuye a crear el ambiente adecuado para esta aventura, que se nos antoja de las mejores del año. ●

Oscar Santos



p R E V I E W

Prince of Persia 2 The Shadow and the Flame

SOMBRAS EN BAGDAD

Ocurrió hace no demasiado tiempo. Un casi desconocido programador, que atendía al nombre de Jordan Mechner, daba los últimos toques a un juego que estaba llamado a convertirse en un clásico entre los clásicos. Un argumento basado en los Cuentos de las Mil y una Noches, unas animaciones prodigiosas y unos gráficos espléndidos para la época, eran algunos de los argumentos que convencieron a crítica y público para convertir a su artífice en una estrella del software, de la noche a la mañana. Aquel programa tenía un nombre: «Prince of Persia». Y aquel programa tiene hoy una continuación: «Prince of Persia 2. The Shadow and the Flame».



BRODERBUND
VIDEOAVENTURA

Cuando la noche envuelve Bagdad con su negro manto, el Sultán observa la ciudad desde el minarete de su palacio, y su ánimo se torna melancólico. Otro día ha pasado. Antes de retirarse a descansar, solicita la presencia de la favorita de su harén. Scherezade acude presta a la llamada, y en voz alta, lentamente, con la cadencia de su profunda y sensual voz, da comienzo a su tarea. Como cada noche. El Sultán cierra los ojos y escucha en silencio: "Hoy, mi señor, te tengo reservado un cuento muy especial. Había una vez un apuesto muchacho, impetuoso y valiente; con esa pizca de arrogancia y descaro que sólo la juventud puede dar. Deseoso de aventuras, embarcó hacia Persia, en busca de fortuna y gloria.

Al llegar a su destino, sus planes cambiaron radicalmente. La causa de tal hecho no fue otra que el amor. Un amor imposible y que consumía al pobre desdichado, ya que su corazón había sido robado por la única mujer a la que jamás podría conseguir, la hija del Sultán. Sin embargo, la más mínima oportunidad era aprovechada por aquel joven para espiar secretamente a su amada, cada vez que ésta paseaba por su jardín. Y así, era feliz. Hasta que un día, la muchacha no apareció. Un día, y otro, y otro. El creyó morir. Pero cuando descubrió que todo se debía a la maldad y crueldad del Gran Visir Jaffar, que la había secuestrado en su propio pala-



Muchas de las pantallas de la segunda parte de «Prince of Persia» son auténticas obras de arte, en la que a su realización y detalle se refiere.



Cabalar sobre un caballo es cuestión de magia. Nuestra príncipe se monta en una estatua ecuestre y ésta se transforma en un hermosa pegasa.



P R E V I E W

cio y quería obligarla a casarse con él, aprovechando la ausencia temporal de su señor, montó en cólera. Juró que liberaría a la dueña de su amor, y sin pensarlo dos veces, se lanzó en su búsqueda. La tarea era dura y peligrosa, pero no le importaba, daría su vida si ello fuera preciso. Después...". Mientras Scherezade prosigue su relato, el Sultán abre los ojos, alza la mirada, y observa a su favorita. Se pierde en la profundidad cristalina de sus ojos, cada día más bellos. El sonríe y se siente dichoso...

FANTASÍAS ÁRABES

Así es. El príncipe ha vuelto a blandir su espada. Broderbund, y más concretamente Mr. Mechner y su equipo, han lanzado la bomba. La segunda parte de aquella rutilante fantasía oriental está a punto de ver la luz, para alegría de incondicionales de esa joya llamada «Prince of Persia», y deleite de aquellos usuarios más novatos en el mundo del PC.

La historia de «Prince of Persia 2» arranca casi en el mismo momento en que terminaba

la primera parte de esta minisaga. Tras el matrimonio entre la princesa y el protagonista del juego, la felicidad inunda su matrimonio..., durante once días. Porque el malvado visir ha planeado una venganza nada común y, desde luego, terrorífica. Tomar la apariencia del recientemente príncipe, y ocupar su lugar junto a la hija del Sultán, acusando al verdadero de ser un suplantador. Una frenética carrera contra el tiempo comienza para demostrar nuestra inocencia, acosado por las fuerzas del Sultán, que intentan apresarnos y acabar con nosotros.

UNA GENIAL CONTINUACIÓN

El nuevo programa de Jordan Mechner, tras una primera toma de contacto, no aparenta ser la típica continuación, que apenas innova con respecto a su predecesor. Se puede considerar que «Prince of Persia 2», será un gran producto por méritos propios. No sólo se ha empleado a un nutrido grupo de trabajo para la realización del juego, sino que se ha pretendido mejorar y muy posiblemente

te se haya conseguido, todo lo bueno que existía en la entrega original.

Animaciones, no sólo similares, sino incluso de más calidad; más fases con acciones totalmente nuevas, en las que podremos observar cómo nuestro protagonista se desplaza en caballo o en alfombra voladora, para llevar a cabo sus propósitos; animaciones entre los distintos niveles, que nos van relatando la historia como si de una película se tratase; una ambientación musical realmente impresionante..., en definitiva, un trabajo de artistas. Nada se ha pretendido dejar al azar ni la improvisación, todo ha sido cuidadosamente planeado. Si «Prince of Persia» ya dejó pasmado a más de uno y despertó la admiración general de gran número de usuarios, su continuación puede resultar algo realmente alucinante. Realmente Jordan Mechner y Broderbund pretenden dar el Do de pecho con este programa, y, que lo consigan, puede ser algo muy fácil. ●

Francisco Delgado

JORDAN MECHNER: PERSIAN TOUR '93

De Jordan Mechner se lleva hablando mucho tiempo. Pero sobre todo, desde el momento en que hizo aparición su, hasta ahora, obra maestra, «Prince of Persia». Posiblemente por su impresionante curriculum, sorprenda a muchos el saber que Mechner es un jovenzuelo que ni siquiera ha llegado a la treintena.

Sus primeros pasos en el mundo de la programación los dio casi por casualidad. Mientras estudiaba en la escuela secundaria, descubrió que un amigo tenía una máquina maravillosa llamada Apple II, que comenzó a absorber el tiempo de ambos. Poco después, comenzó a programar por su cuenta, casi siempre, juegos que creaba para su propia distracción. Fue uno de éstos, enviado a Broderbund para probar fortuna, el que le abrió las puertas al mundo profesional del software de entretenimiento.

A partir de ese momento, entre su graduación en Psicología en la Universidad de Yale, diversos proyectos de documentales para televisión y el cada vez más intenso contacto con Broderbund, las cosas vinieron prácticamente rodadas. Con un programa llamado «Karateka», para cuya realización se basó en material videográfico sobre maestras en artes marciales, logró un éxito inesperado: más de cuatrocientas mil copias vendidas en todo el mundo. Las

logradas animaciones de los personajes y un argumento interesante, ya dejaban entrever algo de lo que sería su gran obra. Estamos hablando, por supuesto, de «Prince of Persia».

Con «Prince of Persia», llegaría el reconocimiento total de crítica y público. Premios y más premios, miles y miles de copias vendidas, una calidad técnica insuperable en todos los aspectos, y todo, a casi todo, salido únicamente de sus manos. «Prince of Persia» fue un juego, digamos, "personal", en el que Mechner se ocupó de gráficos, animaciones, argumento, programación... Hoy, coma él mismo confiesa, es imposible trabajar así. Un grupo, más o menos numeroso, de personas, se reparten las diversas tareas referentes a un programa, con lo que los resultados pueden llegar a ser espectaculares. Y la mejor prueba podemos tenerla en «Prince of Persia 2».

En este momento, Jordan Mechner ha formado su propio grupo de programación, y se encuentra trabajando en un nuevo proyecto, en su cuartel general de San Francisco. Algo que, según afirma él mismo, será "más que excitante". Y es que, del moda en que programa este muchacha, una alfombra mágica, al igual que el protagonista de su último juego, puede llevarle a lo más alto.



«Karateka» y las dos entregas de «Prince of Persia» son las obras maestras de un genio de la programación llamada Jordan Mechner.

Esto es un PC



Esto es un balón de BASKET



y esto

PC BASKET

*Una base de datos multimedia con toda la información de los 8 mejores equipos de la Liga 93. Escudo, pabellón, palmares comparado, historial de los entrenadores...
Y la posibilidad de imprimir todos estos datos.*

80 fichas gráficas de los jugadores, donde además de su fotografía se detallan datos personales, procedencia, etc.

Cuadros estadísticos completos: Puntos, tiros, tapones, rebotes, asistencias, personales ...

Comparando según 20 criterios diferentes a los jugadores o a sus respectivos clubs.

Las posibilidades son tan amplias que nos permiten saber desde cuál es el jugador extranjero de mayor peso hasta qué equipo pierde más balones por minuto jugado.

Un partido interactivo controlado mediante ratón e iconos de acciones. Selecciona tu quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...

En PC BASKET puedes tomar tus propias decisiones, tienes el control, eres el entrenador.

¡¡ ESTE MES A LA VENTA EN TU KIOSKO, RESÉRVALO!!

COPYRIGHT DINAMIC MULTIMEDIA 1993

☎ (91) 654 61 75

Así será...

Tensión en el Banquillo

PC BASKET

En efecto, «PC Basket» es un programa innovador, cuyas primeras imágenes dejan entrever un producto muy, muy atractiva. No se le debe considerar como un juego, por la sencilla razón de que no lo será, al menos tal y como se suele entender el término, ya que el programa ha sido desarrollada bajo un concepto mucho más amplio. Dinamic quiere dejar bien clara la que para ellas significa la palabra "interactiva", y la van a demostrar dentro de muy poca, en cuanto su proyecto esté finalizado.

Al igual que ocurrió con su simulador de fútbol, la vía elegida para su comercialización será a través de establecimientos no demasiado usuales para la venta de software, como son kioscos y librerías. Pero esa es la de menos. La que importa es el contenido, como todos sabemos. Y lo que «PC Basket» puede guardar en su interior promete.

UNA BASE CON MUCHA BASE

Imaginad que podéis tener a vuestra disposición, en un momento y con sólo usar el ratón, las datos más significativas sobre cualquier jugador de una de las ocho equipos que han pasado a la fase final de la liga ACB, a saber cuál es el jugador extranjero de mayor peso.

O quizá tengáis curiosidad por averiguar el domicilio social de una de estas clubes, incluso puede que os interese conocer el porcentaje de rebotes que tiene el Real Madrid a el

Si hay una compañía que pueda representar lo que ha sido el software español en los últimos años, esa es Dinamic. Desde aquellos tiempos del Spectrum, hasta la actualidad, han estado en la brecha con productos interesantes y de calidad. Ahora, en una nueva etapa en la que han decidido tomar al asalto el mundo del PC, y tras un primer aviso de sus intenciones con «Simulador Profesional de Fútbol», los hermanos Ruiz y su equipo dan los últimos toques a algo que puede ser considerado como el proyecto más serio en el que ha estado involucrada la compañía dentro del multimedia. Su nombre: «PC Basket».

DINAMIC

DEPORTIVO/BASE DE DATOS

Barcelona en las últimas minutos de partida. Toda ella y mucho más será posible gracias a la inmensa base de datos que contiene «PC Basket» y que guardará todas las estadísticas habituales y por haber del baloncesto español.

Asimismo, será posible realizar comparaciones de toda tipo entre equipos, jugadores, datos concretos, palmarés, trayectoria en las últimas temporadas de unas y otras, etc. Sumémosle la excepcional calidad gráfica en VGA alta resolución que presentará la citada base de datos. En ella, se incluirán detalles tales como fotografías digitalizadas de jugadores y obtendremos un resultado más que completo y de gran calidad.

EN LA PIEL DEL ENTRENADOR

Si «PC Basket» consistiera en la mencionada hasta el momento, no pasaría de ser una base de datos muy bien realizada, pero una base de datos y punto. Sin embargo, la intención con la que Dinamic se encuentra preparando su programa, es la de usar todas esas estadísticas y números que ya hemos comentado, en partidas que simulen las enfrentamientos reales de la liga. En ellas, cada dato tendrá su reflejo sobre la que ocurra en la cancha, dejando, esa sí, un pequeño hueco a la que depare el azar. Y rematando la faena, existirán distintas maneras de obtener los resultados de esas confrontaciones ligueras, según intervengamos a no, en el desarrollo de la partida metidos en el papel de entrenador.

Con todo esto, sólo se puede pensar que Dinamic está a punto de realizar una jugada perfecta en la cancha... del software. Sólo hay que darle tiempo al tiempo y permanecer atentos al marcador. ●

Francisco Delgado

Jordi VILLACAMPA Amorós

ESTADÍSTICAS	INTENT.	LOGRO.	%	RENTA TOTAL
TROS CENPO	310	169	54.5	8.4
TROS DE 3	98	33	33.5	1
TROS LIBRES	125	62	49.6	0.9
PUNTOS				100
REBOTES DEF.	43		1.3	43
REBOTES OF.	20		0.9	20
ASISTENCIAS	52		1.6	52
TAPONES	3		0.09	3
B. ROBADOS	46		1.4	46
B. PERDIDOS	19		0.6	19
FALTAS PER.	72		2.4	72
MINUTOS				27.7
P. JUGADOS				669

escolta

LIEN. DE NACIMIENTO: 17-06-63

PROVENIENCIA: Joventut, Amorós

IMPRIMIR: APLICAR



Play-offs Semifinales = 5 partidos

ULTIMO PARTIDO

JUGADOR 1	VS.	JUGADOR 2
Real Madrid		Joventut

Opciones:

Tiempo: 02 Min.

Partido interactivo. (entrenador)

Real Madrid	Joventut
104 88	104 88
85 73	85 73
104 88	104 88
85 73	85 73

DISCO: OLIVER

El "Culebrón" del Ordenador

AMAZON. GUARDIANS OF EDEN

Dicen que la primera impresión es la que cuenta y «Amazon» se presenta, a priori, como un programa interesante y ciertamente espectacular. Sin embargo, no es menos cierto que dejarse llevar por las apariencias tampoco es aconsejable. Tras un segundo análisis solamente una conclusión es válida: en «Amazon» ambas afirmaciones son ciertas. Estamos ante un programa que no dejará a nadie indiferente.

ACCESS

V.COMENTADA: SVGA 256 Colores, Sound Blaster

AVENTURA GRÁFICA

Inspirada en las seriales de televisión que alcanzaron gran éxito en las años 40 y 50 en Estados Unidos, «Amazon» nos relata la historia de las hermanas, Jasan y Allen. Durante una expedición por la selva amazónica, Allen es capturada por una tribu de indígenas, en condiciones extrañas y sin razón aparente. Nuestro protagonista se entera del suceso por una desesperada carta en la que su hermana solicita su ayuda. Sin dudarla ni un minuto, Jasan se lanza en su busca.

Parece que la casa va por buen camino. «Amazon» es un programa con un argumento atractiva e interesante, al que hay que añadir

una gran calidad gráfica gracias al aprovechamiento de las posibilidades de la tarjeta SuperVGA. Esta permite que podamos observar en pantalla hasta cuatro ventanas diferentes, gracias a las que controlaremos todas y cada una de las opciones del programa. También la originalidad es apreciable. La acción se divide en varias "capítulos", relativamente independientes, que se van almacenando en memoria a medida que van resolviendo.

Del mismo modo, una melodía variada y de calidad, que incluye sonidos digitalizados para dar mayor sensación de realismo, ayudan a que el programa sea considerada como una de las grandes.

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	85
ANIMACIÓN	60
SONIDO	80
ADICIÓN	70

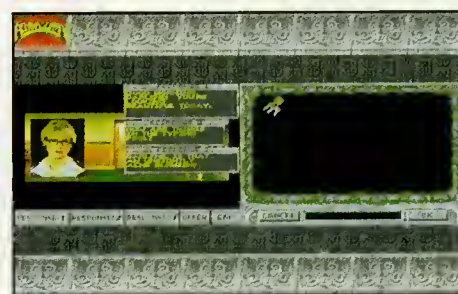
Sin embargo, existe un pero. Cuando podamos finalmente jugar, algo "desentona" con el resto. Son pequeñas detalles que, vistas en conjunto, dan una sensación más pobre de la que el programa se merece. Por ejemplo, en más de una ocasión seremos testigos de como nuestra protagonista es capaz de subirse ligeramente por una pared. Falla que, no por ser más o menos habitual en otros programas, debe ser pasada por alta.

Es posible que a los incondicionales de las aventuras, «Amazon» les recuerde, por su particular estilo de desarrollo y porque a veces se hace algo pesada de jugar, a las culebranas que inundan en estas momentos las cadenas de T.V. de nuestra país, pero, aún así, es un programa bastante entretenida.

EN RESUMEN

Es una lástima que no se haya aprovechado al máximo una idea tan original como hacer un serial para ordenador. Si bien es cierto que tanto gráficos como sonido rebosan calidad, a la jugabilidad no le ocurre lo mismo y el producto final puede que, sin llegar a ser nada desdeñable, no resulte tan espectacular como esperábamos. ●

Oscar Santos



EYE OF THE BEHOLDER II: THE TEMPLE OF DARKMOON

EL TIEMPO DEL EQUILIBRIO

En «Eye of the Beholder I» aprendimos que las profundidades del agua, bajo la pacífica ciudad de Waterdeep, podían abrigar peligros y seres terribles. Ahora pretenden hacernos temer a las lunas oscuras; hasta ahora la Luna sola se hacía temer cuando era llena y le acompañaba el hambre laba. A partir de este momento, la luna oscura entra en competencia con su otra lado.

Pero abandonemos ya el preámbulo filosófico para centrarnos en el programa. Porque si hay algo que caracteriza al que ahora analizaremos, como ocurría con su primera parte, es la enorme expectación de que ha gazada en nuestra país, en particular en el mundo de las adictas a las juegos de rol.

ENTRAMOS EN AMBIENTE

La presentación nos conduce a la ciudad de Waterdeep. La noche tormentosa da paso al fuego acagedor de la chimenea de Khelben, personaje de relevancia en la ciudad, que nos contará la nueva problemática de la nunca tranquila comunidad.

Por supuesto, esta se describe en una presentación de gran calidad,

Todo tiene una parte oscura. Es la consecuencia más evidente del mítico equilibrio entre el Bien y el Mal que tantos escritores y narradores de historias propugnan. Esta presunción se extiende también al templo del Darkmoon. En él hay algo más negro que ese lado oscuro de la luna que le da nombre.



SSI
V. COMENTADA: VGA 256 Colores
SoundBlaster
JUEGO DE ROL

aunque tampoco excepcional. Tras el disfrute de la típica secuencia animada se nos presentará el no menos típica menú característica de las juegos de rol.

El sistema de generación de la cuadrilla es exactamente igual al de «Eye of the Beholder I». Nos parece que para no cambiar no han puesto ni caras nuevas. Básicamente, podremos elegir la raza, la profesión y el sexo de cada personaje, ponerle un nombre y darle el rasgo que más apartuna nos parezca y elegir su «alineación», cuya utilidad nos sigue pareciendo nula. Como colofón, se generan aleatoriamente los atributos del personaje: fuerza, carisma, inteligencia y demás. No obstante, las podremos modificar hasta su valor máxima si la deseamos.

También en el última pasa citada se le confiere un nivel al personaje, siendo siempre superior al seis. Esto implica que nuestros personajes comienzan con mucha experiencia que les permitirá la realización de poderosas hechizas, aparte de sobrevivir a las primeras combates con facilidad. Una consecuencia bastante positiva es que nuestra clériga paseará el hechizo de «Crear Comida», con la que nuestros posibles problemas de nutrición quedarán atenuados.



Así las cosas, no tardaremos mucho en encontrarnos en el bosque que rodea al misterioso Templo de Darkmoon. La luna oscura se cierne sobre nosotros, mientras los productos de su cara llena, los lobos, nos atacan.

EL DESARROLLO

Por supuesto, la perspectiva que nos permite observar el bosque es la tridimensional en primera persona que popularizó hace ya ocho años «Dungeon Master» y que se presentó en España, oficialmente, con «Bloodwych».

Esto supone que podremos avanzar paso a paso, con evidente facilidad para el trazado de un mapa —que no tardaremos en echar de menos—, y de forma lateral. Esto también conlleva un sistema de combate de los llamados "en tiempo real", que permite golpear y huir del monstruo inmeditamente después. Lo malo es que el movimiento no es excesivamente rápido y los combates no son tan reales como serían de desear.

El sistema de hechizos también permanece sin cambio. No hay puntos de magia o similar: al dormir se ordena que se memoricen hechizos de entre los disponibles y con un número máximo por cada nivel de los mismos. Tras echar la cabezadita dispondremos de esos hechizos hasta que los usemos u ordenemos otra memorización con el posterior sueñecito. El acceso a los hechizos memorizados se consigue usando un libro de conjuros (si eres mago) o una cruz de dérgo, y para esto deberemos llevarlos en la mano, como un arma cualquiera. No es, en nuestra opinión, un excelente sistema ya que permite poco ejercicio de es-



LO QUE HAY QUE TENER	RAM:
	640 K
	Espacio en Disco:
	2,7 MEGAS
	CPU:
	AT
	T. Gráfica:
	EGA, VGA
	T. de Sonido:
	AdLib, SoundBlaster
	Control:
	Teclado, Ratón

trategia en su manejo.

Los escenarios a recorrer son de gran variedad, tanto en gráficos como en monstruos y obstáculos. La terminación del juego pasa por recorrer las catacumbas del templo, el propio templo, una torre de plata, otro par de torres y unas cuevas llenas de encogidos gigantes helados. En total, 16 laberintos que superan a los 12 de la primera parte, aunque no por goleada.

Los monstruos son de relativa imaginación y tienen una buena calidad gráfica, si bien no podemos decir otro tanto de su movimiento. Varios de ellos han sido importados también de la primera parte, pero se le reúnen unos cuantos más. No suele ser difícil



acabar con ellos una vez se da con la estrategia adecuada, lo cual repercute en favor del juego: no es que os vayan a poner una alfombra a los pies en vuestro avance, pero no lo dificultan excesivamente y os permiten centraros en otros problemas.

Hablando de problemas y obstáculos, este es el punto en que más se ha avanzado respecto a «Eye of the Beholder I». Los botones no son fáciles de encontrar, pero al menos no se reducen los enigmas a encontrar un botón apenas visible. Los hay de varios tipos: unos os exigirán dotes de estrategia, otros ingenio en las combinaciones y también hay unas bocas con adivinanzas. Excelente en este aspecto.

Tampoco hemos de olvidar que es un juego con historia. Conforme vayamos avanzando, el programa irá desplegando su narración ante nosotros, como también ocurría en el «Eye of the Beholder I» y era una de nuestras cosas favoritas. Nos iremos encontrando con personajes, buenos y malos, algunos pergaminos e incluso comunicaciones telepáticas de Khelben, que irán añadiendo piezas al puzzle para que comprendamos mejor que es lo que realmente está ocurriendo en Darkmoon. Por último, añadir que hay escasos aventureros dispuestos a unirse al grupo en la aventura, pero tampoco se echarán de menos.

En cuanto a los aspectos sono-

ros, se pueden calificar de buenos. Los efectos sonoros son pasables, funcionales y lo habitual en esta clase de programas: pasos en la lejanía, puertas que se abren y espadas rasgando el aire. Suficiente para dar cierto ambientillo al desarrollo. Las melodías que acompañan a algunas escenas son mejores y adecuadas al desarrollo de la historia.

Sólo queda mencionar que el programa está traducido al castellano, aunque tiene algunos fallos de adaptación reseñables, así como el manual y el libro de pistas que lo acompaña. ●

Fernando Herrera González

En resumen

«Eye of the Beholder II» es un buen juego de rol que mejora en muchos puntos o su predecesor en el tiempo. No el mejor programa del género de lo historio, pero sí un más que notable contendiente, algo que, hoy por hoy, es difícil conseguir.

MOVIMIENTOS	60
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	82
SONIDO	85
DIFICULTAD	65

*p*ANTALLA *a*BIERTA

Atrapados en un Sueño

OCEAN

V. COMENTADA: VGA 256 Colores

SoundBlaster

ARCADE

¿Es posible que el estado de humor de un hombre dependa de un videojuego? Sí, si está jugando a la última producción de Ocean, «Sleepwalker», porque se sentirá completamente atrapado por su elevadísima adicción.

"Sleepwalker", traducido a nuestro idioma significa sonámbulo. Y no en sonámbulos, pero sí en noctámbulos os podéis convertir si jugáis con este programa tan divertido, aunque, al pobre Ralph no le debe hacer ni la más mínima gracia. Y es que el hecho de ser un perro no significa que le puedan hacer perradas, como la que le ha hecho su mejor amigo, que no es otro que Lee, su amo.

Lee es sonámbulo y cada noche sale a dar un "paseito", pero no precisamente apacible, sino mortal. La ciudad, la jungla, la fábrica, etc..., son escenarios llenos de trampas y enemigos que si ya son difíciles de atravesar despierto pues no digamos nada si encima va dormido. Para evitar que su amo no vuelva a despertarse, Ralph se enfrentará a una compleja tarea: protegerle. Lo hará reteniéndole, empujándole incluso a patadas, desactivando todas las trampas, acabando con los enemigos en cuyas manos su amo sería presa fácil o ideando formas para que atravesase precipicios, puentes derruidos y todo tipo de obstáculos y sobreniveles. Ahora más que nunca, el perro es el mejor amigo del hombre.



ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	88
MOVIMIENTO	89
DIFICULTAD	90

30 Pcmánia

SLEEPWALKER

Dejando a un lado este original argumento, lo más destacable de «Sleepwalker» es su altísimo nivel de dificultad, que desesperará a algunos, pero entusiasmará a casi todos. Poco, muy poco mejor se podrían haber hecho los gráficos, pues aparte de presentar un gran colorido domina en ellos el buen humor. El movimiento es rápido y las animaciones de los sprites, en especial el de Ralph, son asombrosas y, en consonancia con el programa, a más de uno le pueden hacer reír, lo que nunca está de más. Pero como no hay nada perfecto, algo tenía que fallar y, en esta ocasión, ha sido el sonido que sin ser malo, sí peca de escasez de efectos sonoros y de no acompañarnos con ninguna melodía durante la acción.



EN RESUMEN

Originalidad, calidad, dificultad, adicción, palabras muy ligadas a los videojuegos. «Sleepwalker» tiene unos niveles más que considerables de cada una de ellas. Ocean vuelve a nuestras pantallas con el buen hacer de otros tiempos.

Anselmo Trejo

La Apuesta

CONTRAPTIONS

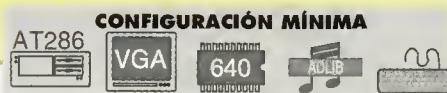
MINDSCAPE

V. COMENTADA: VGA 256 Colores,

SoundBlaster

INTELIGENCIA

Si estáis hartos de aventuras gráficas, juegos de rol y arcades en los que el dedo se os cansa de tanto darle al gatillo, estáis de enhorabuena. Mindscape ha desarrollado «Contraptions», un programa en el que la inteligencia es más necesaria que cualquier otra habilidad.



En el programa adoptamos el papel de Zack, un obrero dedicado al mantenimiento de la maquinaria de grandes empresas. Es su primer día, y sus compañeros han decidido gastarle una novatada típica, robándole las herramientas cuando más las necesita. Su jefe está de malhumor; un fallo en la cuarta planta del edificio requiere inmediatamente su intervención.

Lógicamente, no vamos a dejarle en la estacada y deberemos echarle una mano para reparar los daños, una vez que hayamos recuperado sus herramientas, a través de seis niveles y más de sesenta situaciones distintas. En principio, nuestra tarea no parece demasiado complicada, pero el camino está repleto de trampas que se activan a medida que avanzamos. Es en este punto

Llegué, Ví y Vencí

IMPRESSIONS

V. COMENTADA: VGA 256 Colores,

SoundBlaster

ESTRATEGIA

La primera idea que nos vino a la cabeza al comenzar a jugar con «Caesar» fue todo un clásico llamado «Sim City». Aquel fenomenal programa que permitía construir una ciudad ha servido de inspiración para crear este simulador ambientado en la época romana.

Estamos en el siglo primero antes de Cristo, durante la caída de César Augusto. Todo el Imperio Romano está inquieto ante el hecho de saber quién será el nuevo emperador. Los principales candidatos son los gobernadores

CAESAR

de las provincias romanas que más prósperamente se hayan desarrollado hasta la fecha y, cómo no, nos encontramos entre uno de esos gobernantes. En principio, tendremos una de esas provincias a la que deberemos hacerla subsistir de la mejor manera, hasta convertirla en el orgullo del imperio romano. En «Caesar» nuestro trabajo consistirá en gobernar lo más eficientemente posible. El nivel de eficiencia se verá reflejado en la opinión que los habitantes tengan de nosotros. Este se medirá en cuatro aspectos básicos que serán: la Paz, que es el grado de seguridad que sienten los lugareños; la Cultura, pues deberemos construirles teatros y anfiteatros para su esparcimiento; la Prosperidad, o el grado de economía y comercio que hayamos creado; y el Imperio, es decir, el nivel



de comunicaciones y transporte de que dispone la región. Para mantenernos al día de cómo evoluciona nuestro pueblo, disponemos de un Fórum de consejeros que es aconsejable consultar para llevar un absoluto control de todo. Este grupo está formado por diferentes miembros, cómo un consejero político, uno militar, otro financiero, un administrador, tesorero y un representante de los esclavos.

Comenzaremos con el título de Decuriano, para progresivamente ascender de nivel hasta llegar al objetivo final que es el de Emperador. De principio contamos con un capital de dinero acorde con nuestro título. La cantidad asignada dependerá también del grado de dificultad elegido. Dicho capital deberemos administrarlo de la mejor manera, invirtiéndolo en servicios para los habitantes de nuestra región, aunque esta suma siempre se podrá incrementar con la recogida de impuestos cobrados al pueblo anualmente. Por último, además de adoptar las funciones de gobernantes y economistas, tomaremos también el papel de estrategias militares, y protegeremos a nuestra provincia de los ataques e invasiones de los Bárbaros.

EN RESUMEN

La época en la que los juegos de estrategia funcionaban sólo a base de menús y corecían totalmente de animaciones y movimiento ha quedado atrás. «Caesar» es, además de un entretenidísimo programa, un juego ogradable visualmente, ante el que pasarás horas sin darte apenas cuenta.

Enrique Ricart

Inteligente

donde radica la clave del programa; constantemente deberemos estudiar el modo de abordar cada pantalla, si no queremos precipitarnos y comenzar desde el principio al más mínimo tropiezo.

Para llevar a la práctica este interesante argumento, se ha recurrido a una perspectiva isométrica con 256 colores, lo cual dota al programa de una calidad gráfica más que aceptable, con un gran colorido en sus pantallas, que cuentan además con ciertos detalles que lo hacen más atractivo visualmente. Podremos, además, mover al personaje en las ocho direcciones posibles, respondiendo a nuestras órdenes con precisión.

EN RESUMEN

«Contraptians» es un programa muy divertido que nos hará pasar grandes ratos frente a nuestras manitores, buscando el mejor modo de superar los problemas que plantea cada pantalla, y que nos trae de nuevo el sabor de programas hoy clásicos pero no por ello menos válidos.

Oscar Santos



MOVIMIENTOS	75
GRÁFICOS	77
ADICCIÓN	81
SONIDO	76
DIFICULTAD	83

CONFIGURACIÓN MÍNIMA



ORIGINALIDAD	68
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	85
SONIDO	70
DIFICULTAD	80

ZOOL

El Nuevo Ninja Intergaláctico

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
650 K
CPU:
AT 286
T. Gráfica:
VGA
T. de Sonido:
AdLib, SoundBlaster,
Roland
Control: Teclado, Joystick



GREMLIN

V. COMENTADA: VGA 256 Colores,
SoundBlaster

ARCADE



Un curioso ninja intergaláctico, de la enésima dimensión, es el héroe de esta aventura. Su nombre es Zool. Un día, de regreso a su hogar, la nave en la que viajaba sufrió una extraña avería y, totalmente descontrolada, se estrelló contra un planeta desconocido. Cuando nuestro amigo recobró el sentido, se encontró rodeado de todo tipo de dulces. Un mensaje en el ordenador le comunicaba que no podría volver a su tierra hasta haber completado en ese lugar una larga lista de peligrosas misiones.

Un simpático protagonista, un "sabroso" universo, un montón de niveles que superar, originalidad y colorido son los ingredientes que forman parte de un nuevo programa de Gremlin, «Zool». La conocida compañía británica acaba de dar forma a lo que será, probablemente, uno de los arcades de plataformas más adictivos del mercado.

UN PANORAMA MUY POCO COMÚN

El escenario donde se desarrolla «Zool» se aleja bastante de lo que estamos acostumbrados a ver en el resto de los arcades. Un fantástico universo repleto de golosinas y caramelos de todas las formas y sabores; con abejas, piruletas, gominolas..., por enemigos, es, si la memoria no nos falla, totalmente innovador. Por supuesto, en algo se tenía que notar la presencia de la conocida marca de dulces Chupa Chups. Su asociación con Gremlin para la creación de este programa añade una nota de color a la, ya de por sí original, concepción del juego. De este modo, podremos observar a lo largo del recorrido, entre obstáculo y obstáculo, múltiples logotipos de la famosa compañía.



Uno de los aspectos más destacables de «Zool» es su increíble colorido y excelente diseño. Así es, lo omplio gomo de colores utilizada en su composición, con predominio de los tonos suaves, doto al progromo de gron brillo y vistosidad. Tombién hoy que señolor los inmensos proporciones del decorado. Los gráficos son bastante más grondes de lo hobituol y el universo por el que nos movemos parece no tener límites, por lo cuol, tonto su otroctivo, como su adicción se ven notablemente incrementados.

UN HÉROE CON CARISMA

Dodos los coracterísticos de este orcade de plataformas, su protagonista bien podría haber sido James Pond o Sonic, el famos puerco espín emblemático de Sego. Sin embargo, los progromadores de Gremlin no necesitan pedir licencias o otros compoñíos, pues hon ideado un personaje que encojo perfectamente en este tipo de progromos.

Zool, en contraste con el resto de los elementos del juego, es completamente negro, por lo cuol llo-mo lo otención enormemente. Posee uno gran omplitud de movimientos y destaca, especialmente, lo elevodo olturo que logra en su salto. Además, la animación de nuestro



original ninja ha sido muy cuidado, consiguiendo con ello una sobresoliente suovidad en sus giros y desplazamientos.

Podemos decir que la compoñío britónico ha elaborado un producto de uno colidod muy elevodo. Se ho tenido en cuenta hosto el más mínimo detolle, con lo que disfrutaremos de simpóticos imógenes –como lo explosión en bolitos de coromelo de los enemigos– y de divertidos acciones de Zool –como sus rápidos giros en el oire desplegado dos olas–. Otro de los coracterísticos reseñobles de este progromo es la increíble velocidad que puede olconzor nuestro héroe en su carrero o trovés de los diversos niveles, quizá en algunos momentos excesivo poro recoger todos los objetos o disporor con acierto.

Y, como no podía foltor en cuolquier orcade de platoformas que se precie, ol finol de cada nivel nos encontraremos con un poderoso rival que nos hará sudor lo goto gordo hosto lograr eliminarlo. Sus dimensiones son reolmente espectaculares, osí como su apariencia. Simpótico pero bostonte peligroso; mucho cuidado. ●

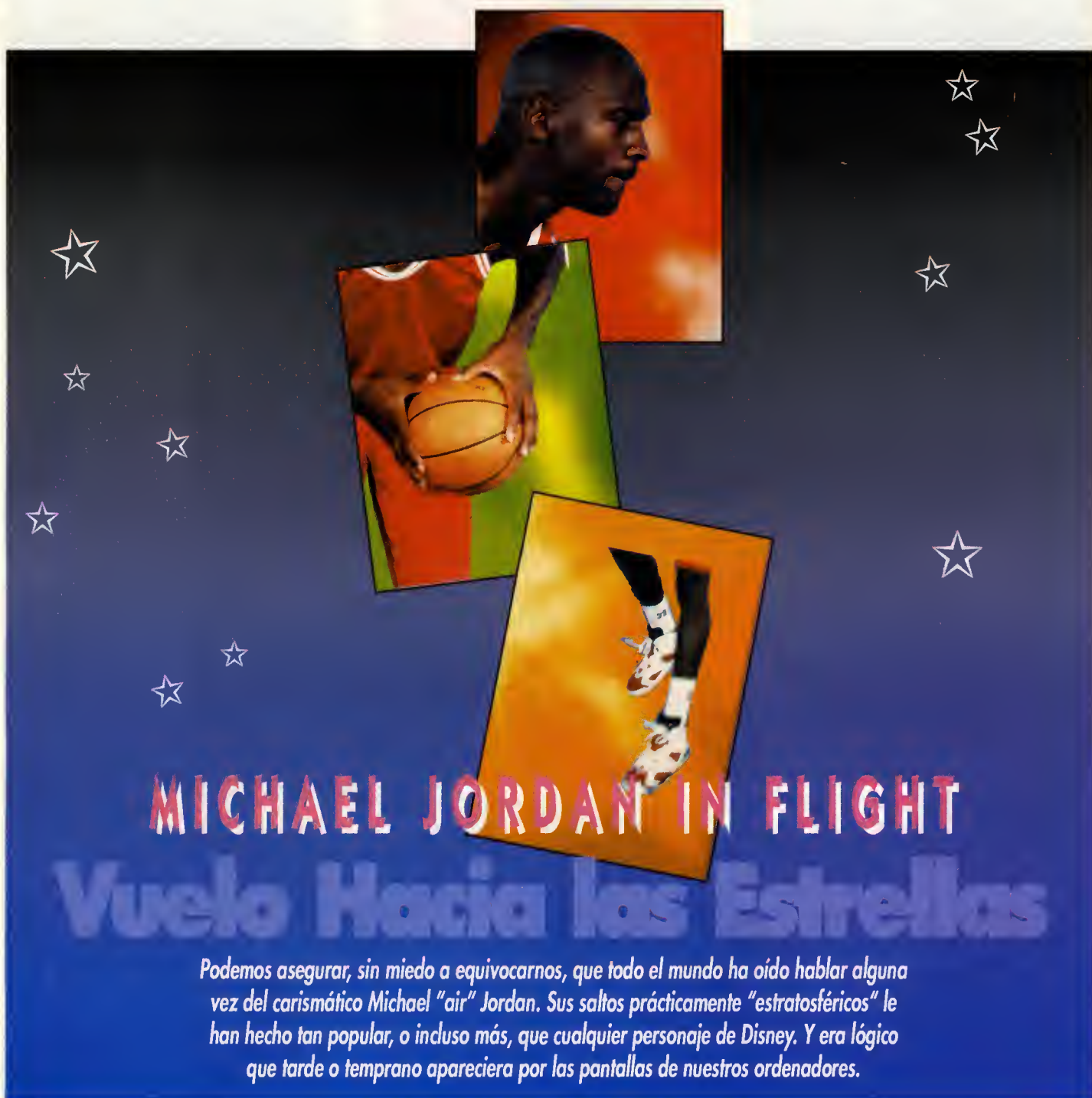


En resumen

«Zool» tiene toda la que puede desear un buen arcade. Su realización es excelente y destacan, especialmente, las divertidos gráficas, su fantástica pratanista, –bien podría convertirse en la figura de toda una saga– y la elevada adicción que caracteriza al género.

ORIGINALIDAD	72
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	82
SONIDO	75
DIFICULTAD	71

Susana Herrera



MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

Vuelo Hacia las Estrellas

Podemos asegurar, sin miedo a equivocarnos, que todo el mundo ha oído hablar alguna vez del carismático Michael "air" Jordan. Sus saltos prácticamente "estratosféricos" le han hecho tan popular, o incluso más, que cualquier personaje de Disney. Y era lógico que tarde o temprano apareciera por las pantallas de nuestros ordenadores.

Sin embargo, ésta no es la primera vez que lo hace. Hace algunas años, protagonizó una simulación de baloncesto junto a otra leyenda del deporte de la canasta, llamada «One on One, Jordan Vs Bird». El programa alcanzó cierta éxito en una modalidad desconocida en nuestro país, el uno contra uno.

ELECTRONIC ARTS

V. COMENTADA: SVGA 256 Colores, Sound Blaster

DEPORTIVO

En esta ocasión, seremos testigos de las evoluciones del señor "aire" en media cancha y en una contra otra, sino en un tres contra tres. El producto, fruto de esta idea, ha sido

algo más que sorprendente. Para realizarla, se buscó la mejor forma de presentar las digitalizaciones de Jordan en acción, ejecutando todas y cada una de las movimientos que lleva a cabo normalmente sobre la cancha. Con el fin de conseguir el mayor realismo posible, eligieron usar las ventajas que aporta la tarjeta gráfica SVGA. Pero, por su-

puesto, también tuvieron en cuenta a los usuarios que sólo dispusieran de una VGA, adecuando el programa para que corriera en sus ordenadores aunque, eso sí, perdiendo cierto detalle.

Tras esto, el problema que se presentaba ahora era animar a las personajes con la velocidad justa para que el partido pareciera real en todo momento. Además, había que añadir la dificultad de que la cámara que seguía la acción no estaba estática, sino que se movía con el jugador que estuviera en posesión de la pelota. Afortunadamente, consiguieron, no sólo la sensación de realismo, sino también que las deportistas respandieran con gran precisión a nuestras órdenes.

REALISMO Y PERFECCIÓN

Las dos años que los programadores de Electronic Arts han tardado en elaborar «Michael Jordan in Flight» han servido para introducir en el mercado del software de entretenimiento un producto que destila calidad desde la pantalla de presentación hasta el final.

Cama antes os comentábamos, las digitalizaciones de los jugadores son simplemente impresionantes. Están datadas de una gran definición y, cuando la cámara se acerca a una de ellas, podemos admirar incluso ciertas detalles de su fisonomía.

A primera vista, los movimientos de las personajes durante la carrera, puedan parecer un tanto bruscos. Sin embargo, una vez que observamos el resto de animaciones, como por ejemplo el salto o el tiro, llegamos a la conclusión de que son casi perfectos. Para su cantral, podemos utilizar el ratón o el joystick, siendo, ésta última, la opción más recomendable.

Par último, hay que destacar que los afortunados poseedores de una tarjeta de sonido, podrán escuchar la voz de Jardan digitalizada, indicándonos si hemos tenido un acierto propio de la NBA o un fallo de colegial. Además, el bote del balón y el ruido de las zapatillas cuando los jugadores se desplazan par la cancha han sida igualmente digitalizados, con lo que la sensación de realismo se dispara. ●

Oscar Santos

LA VIDA DE UN MITO

M. J. Jordan nació en 1963, en Brooklyn, Nueva York. Estudió en Willmington (ciudad a la que pertenece el equipo que manejaremos en este programa) para después ir a la universidad de North Carolina. Fue elegido por los Chicago Bulls en tercer lugar de la primera ronda en 1984, año en que consiguió ser campeón olímpico con su país frente a España, en una exhibición memorable.

En su haber cuenta con varios títulos, entre ellos destacan el anillo de campeón de la NBA y, de nuevo, el título olímpico en las últimas olimpiadas celebradas en nuestro país. Por todo ella y algo más que nos dejamos para otra ocasión, se puede afirmar sin temor a equivocarnos, que nos encontramos ante uno de los mejores jugadores del mundo.



LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
3,2 MEGAS
CPU:
AT 386
T. Gráfica:
VGA, SVGA
T. de Sonido:
Roland, AdLib, Sound Blaster
Control: **Ratón, Joystick**

UNA NUEVA VARIANTE

Los equipos que se enfrentan en un partido de baloncesto están formados por cinco jugadores cada uno. En el primer programa en el que participó Michael Jordan, se tomó la variante de un uno contra uno, mucho más sencillo de manejar.

En esta ocasión no se trata de uno ni de otro. La elección se ha decantado por un tres contra tres. Sus ventajas son muchas, ya que por ejemplo, podremos realizar jugadas en equipo, sin tener demasiadas complicaciones a la hora de realizar los pases. Con ello, el juego gana velocidad y espectacularidad.

Contamos, además, con la posibilidad de manejar a todos los componentes del trío, o únicamente a nuestro protagonista y que sea él la estrella del partido. Vosotros decidís.

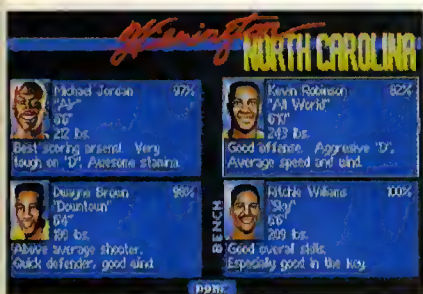


REPETICIÓN DE LA JUGADA

Para aquellos que gustéis de ver cómodamente las mejores jugadas que hayáis realizado durante el partido, el programa nos ofrece la posibilidad de contemplar a diferente velocidad, y desde cuatro cámaras pasibles, nuestros prodigios sobre la cancha. Además, tenemos la opción de subir y bajar el nivel de la cámara para observar las imágenes incluso a ras del suelo. También se puede reproducir la acción hacia adelante o hacia atrás y, si lo deseáis, fotograma a fotograma. Par supuesto, «Michael Jardan in Flight» permite grabar en disco los prodigios realizados. Con ello, el ego de cada uno de vosotros se verá plenamente satisfecha.



PANTALLA ABIERTA



LA ELECCIÓN DEL MEJOR EQUIPO

Como antes os indicábamos, tomaremos los mandos del equipo de Wilmington, que estará compuesto por tres jugadores de campo, y un reserva. Inevitablemente, Michael Jordan será uno de ellos. Los otros tres los podremos elegir de entre una extensa lista. Cada uno de ellos tiene sus propias características físicas que lo hacen especial por algún motivo. Unos son grandes lanzadores de 3 puntos y otros son buenos cogiendo rebotes. Tendremos que seleccionarlos con la suficiente variedad para disponer de un conjunto más o menos heterogéneo, y que entre todos puedan cumplir varias funciones. El jugador representado en la imagen cumple, a nuestro juicio, todas las características aquí propuestas.

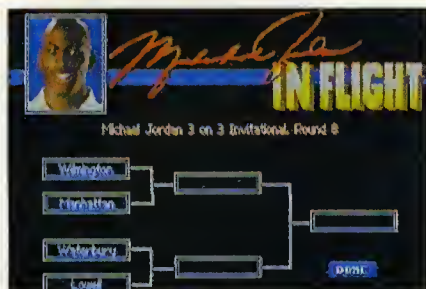
AUTÉNTICOS PROFESIONALES

Al comienzo de cada una de nuestras posesiones de balón, podremos elegir una jugada de ataque de entre las cuatro diferentes que se nos ofrecen. Cada una de ellas presenta un planteamiento diferente, si bien, es cierto que tres son muy parecidas en su desarrollo y en el posicionamiento de los jugadores. Di-



chas jugadas se basan en un pivot que cortará la zona para dejarnos un espacio libre a la izquierda de la cancha con una buena posición de tiro. Otra desarrolla un ataque de rápidos pases entre los jugadores, capaz de

despistar al contrario. Estas acciones sólo se podrán realizar cuando manejamos únicamente a Jordan. Si tenemos control sobre todos los miembros del equipo, no podremos determinar la posición.



NO ES EL ALL-STAR, PERO POCO LE FALTA

El torneo estará compuesto por ocho equipos, escogidos de entre los mejores de los EE.UU. Nosotros tendremos el privilegio de jugar con el de Wilmington, contra las otras siete formaciones. Una vez que hayamos ganado un encuentro, el programa nos dará la posibilidad de grabar nuestros avances.

A medida que vayamos siendo vencedores en los partidos, nuestros rivales serán más duros de pelar, con lo que la emoción y la espectacularidad está plenamente garantizada.

DOS MENÚS CON MUCHO JUEGO

Tras la pantalla de presentación, se nos ofrecen una serie de interesantes opciones. Podemos comenzar un nuevo torneo, continuar uno que previamente hayamos grabado, jugar un partido amistoso o ver repetida una jugada.

Después de elegir una de las tres primeras, un segundo menú nos permite deter-

minar las características del partido a disputar. Entre las más importantes están la duración del encuentro en minutos, el grado de nivel del rival, si queremos jugar o no con faltas personales..., es decir, más o menos lo de siempre. Además, en el transcurso del partido podremos pedir tiempo muerto para realizar alguna sustitución.



En resumen

«Michael Jordan in Flight» nos acerca un poco más al opositor munda del deporte de la canasta. Su gran calidad en todos y cada uno de los apartados técnicos le hacen merecedor, hasta la fecha, de denominarlo el mejor juego de baloncesto para PC.

ANIMACIÓN	84
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	91
SONIDO	79
REALISMO	90



NO TE QUEDES ATRAS

Si deseas adquirir algún número atrasado, llámanos de 9 a 14: 30 ó de 16 a 18: 30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18 o envía el cupón que aparece en la solapa de la revista.

pcmanía
MICO

PARA JUGAR EN SERIO



WAXWORKS

LOS CRÍMENES DEL MUSEO DE CERA

Los museos de cera son lugares ya de por sí aterradores. Raro es el que no queda impresionado al ver esos dobles de seres reales perfectamente capturados en cuerpos de cera. Ante ello, la imaginación se dispara y ya sabemos que es lo único en lo que el hombre no tiene límites. Pero, ¿qué pasa si a un museo de este tipo le añadimos una maldición y una noche tormentosa? Tétrico, ¿verdad? Pues esto es lo que han hecho los programadores de Horrorsoft. Y el resultado ha sido un juego en la línea que viene siguiendo este equipo: una obra repleta de pantallas sangrientas, enemigos terroríficos y enigmas de alta dificultad. Como ejemplos de este historial, ya archiconocidos por la mayoría de vosotros, destacan «Elvira» y su segunda parte «Elvira II: The Jaws of Cerberus».

HORRORSOFT

V. COMENTADA: VGA 256 Colores

SoundBlaster

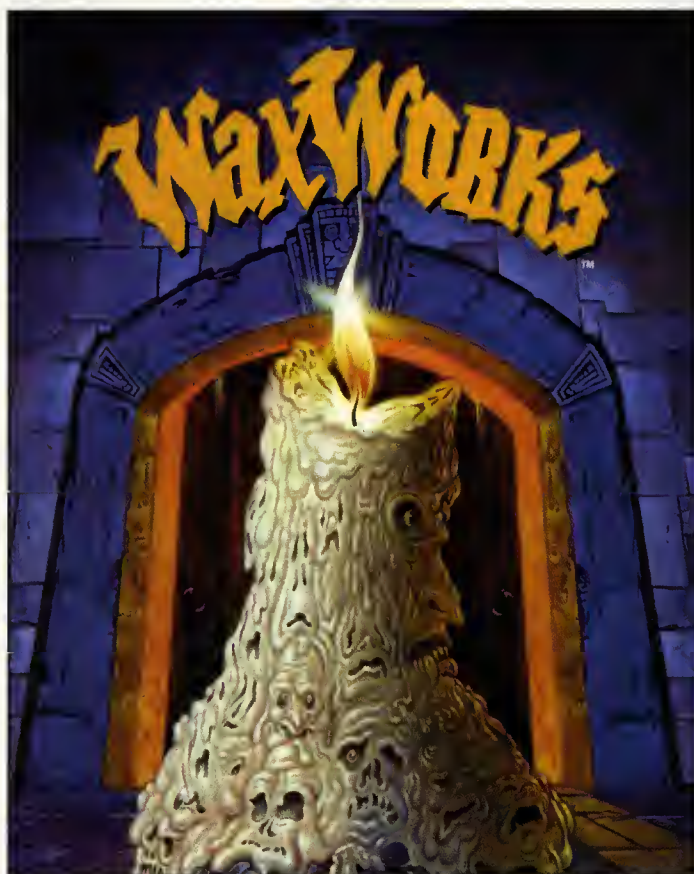
ROL

Quienes hayáis jugado con ellas tendréis una idea muy aproximada de por dónde van las tiras. Sin embargo, el programa que analizamos ahora ofrece jugosas novedades que le hacen, tal vez, el más atractivo de los tres.

Así que, si saís la suficientemente asadas y la hasta ahora escrita na ha calmada vuestra curiosidad, os invitamos a internaros con nosotros en este fantasmal mundo. Gazaremos de un guía de excepción: el tío Baris.

LOS PRELIMINARES

Para urdir la trama del juego, Horrorsoft se ha inventado una madeja algo espesa. La simple idea de ambientar el programa en un

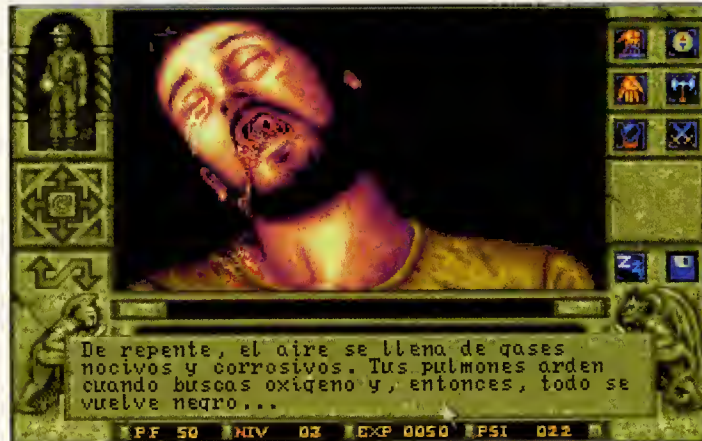


Museo de Cera habría sido válida por sí misma para crear un programa de estas características, pues ofrece múltiples posibilidades, sin embargo, los artífices del juego han optado por añadir, además, una maldición.

Aparece también en escena otro personaje singular: el tío Baris. Este se ha dedicado a estudiar durante años la historia familiar y para complementar sus investigaciones ha creado unas figuras de cera. Tras su muerte nos ha conminado, con ayuda de una bala de cristal mágica, a que exploremos sus figuras para conseguir acabar con la maldición. Sin dudarlo nos ponemos manos a la obra.

TRAS LA PISTA DE UN ENIGMA

Ante nosotros aparece una pantalla similar a la que caracteriza a los programas protagonizados por la espectacular Elvira. Aparte de la zana de acción, donde veremos



cuanto ocurra en el juego, contamos con un inventario y seis iconos para las acciones más comunes. Uno de estos es una bola de cristal mediante la que podremos entrar en contacto con el más allá y, en particular, con el tío Boris. Esta es una de las novedades más importantes respecto a los predecesores, ya que la función del espectro es darnos consejos para superar momentos especialmente delicados. Y os garantizo que sus ayudas no van a sobrar en ningún caso; es más, colaboran en dar más adición a una clase de juegos con tendencia a terminar en atasco insalvable. Primer punto a favor de «WaxWorks».

EN ACCIÓN

Otro punto positivo es la variedad de escenarios. Tenemos que recorrer cuatro "mundos" en distintas épocas para acabar con el gemelo malvado. Se corresponden a otras tantas figuras de cera. Los escenarios son una pirámide, el Londres de Jack el Destripador, que nos endosan como ilustre antepasado, una mina poblada por mutantes y, cómo no, un cementerio con zombies para todos los gustos.

El desarrollo no presenta grandes novedades. La perspectiva es en primera persona. Nuestro avance permitirá la recolección de objetos de todas clases, a la par que posibilitará el encuentro con enemigos variados. Por supuesto, se sucederán obstáculos que nos impedirán avanzar, en los que nuestro ingenio deberá combinarse con los objetos recogidos para conseguir una salida airosa. O sea, lo esperado en esta pseudo-continuación de «Elvira». También encontraremos muchos persona-

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
8,5 MEGAS
CPU:
AT 286
T. Gráfica:
VGA
T. de Sonido:
AdLib, SoundBlaster
Control:
Ratón

jes con los que hablar y, estos, en algunos casos, nos proporcionarán valiosa ayuda.

Como punto de partida es importante reseñar que la culminación de cada escenario es independiente y da igual el orden en que se realicen, por lo que viene a resultar como cuatro juegos en uno. Cada uno presenta sutiles diferencias con los demás. Por ejemplo, en Londres no podremos combatir a los enemigos y no nos quedará más remedio que evitarlos —por cierto, se produce una incómoda confusión...; imaginad cuál—; en la pirámide predominarán los acertijos y juegos de ingenio, así como las trampas escondidas; en la mina tendremos que ser capaces de trabajar en equipo con otros prisioneros si hemos de acabar con el mal subterráneo; por fin, en el cementerio nos espera una horda de zombies que mantendrá caliente el filo del arma que usemos. Lo dicho es otro punto a favor del juego, pues aunque nos quedemos atascados en alguna de las zonas, siempre podremos jugar con otra. Y así hasta solucionar todas ellas.

El sistema de combate no tiene grandes novedades respecto a los

programas antes mencionados en cuanto a desarrollo. Sin embargo, sí podremos huir de los enemigos. En los Elvira los combates terminaban necesariamente con la muerte de alguno de los contendientes. Ahora no ocurre así, y podemos huir simplemente moviéndonos en mitad del combate y esperar al enemigo en algún sitio más propicio.

Por cierto, no hay magia, salvo un par de hechizos que realiza el tío Boris en momentos determinados. Desaparece, pues, uno de los elementos fundamentales de los «Elvira».

MÁS DETALLES

Los gráficos son excelentes, con perfectas digitalizaciones de los monstruos, que los hacen especialmente terroríficos (sobre todo a los zombies). Asimismo el movimiento es relativamente rápido con lo que el juego transcurre con dinamismo. Del sonido no querría decir mucho, pues da problemas, como los propios autores avisan. Hay un tema principal que se repite con arreglos en cada zona. Los efectos especiales están mejor, en particular el que se oye al invocar con la bola a tío Boris. El programa está en castellano, no sólo traducido al castellano, lo que da una idea de la calidad de la adaptación a nuestro idioma.

Sólo nos queda por abordar el espinoso tema de la dificultad, caballo de batalla de los populares



«Elvira» y rasgo más característico de estos. «WaxWorks» es en este sentido mucho más asequible. La mayoría de los enigmas son lógicos en su solución, si hemos encontrado los objetos, y tampoco precisan quince o dieciséis. Obviamente, hay algunos puntos más oscuros que otros, pero también tío Boris está a mano. ●

Fernando Herrera González

En resumen

De todas las incursiones realizadas por Harrrasaft en el campo de las campañas de rol, «Waxworks» es la más acertada, ya que sus múltiples cualidades hacen que pueda gustar o cualquier jugador y no sólo a las incondicionales del género.

MOVIMIENTOS	80
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	89
SONIDO	60
DIFICULTAD	95

esto tiene truco

EPIC

Aquí tenéis los códigos de este espectacular arcade galáctico de Ocean:

1. AURIGA
2. CEPHEUS/APUS
3. MUSCA
4. PYXIS
5. CETUS
6. FORMAX
7. CAELUM
8. CORVUS

JOSE LUIS PANCORBO (MURCIA)



ELF

Parar el juego presionando P y teclear HIGHLANDER. Volver a presionar P para jugar y las siguientes teclas os darán valiosas ventajas:

- I= Vidas infinitas.
- E= Una máquina voladora.
- M= Os traslada al final del nivel del guardián.
- S= Avanzaréis hasta el nivel siguiente.

JOSÉ LUIS PÉREZ APARICIO (BURGOS)



HEIMDALL

Si queréis conseguir más llaves u objetos, id a una isla en donde sepáis que se encuentran; cogedlos, abandonad la zona y salvad el juego. Cuando volváis a cargar el programa, volved allí y todos los objetos reaparecerán milagrosamente.

LUIS GÓMEZ (SEVILLA)



PREHISTORIK

Para obtener energía infinita, no tendréis más que editar el fichero PREHISTO.EXE, encontrar los caracteres 9A, 98 y 0A, y sustituirlos por 9A, 98 y FF.

EDUARDO CLAVELL (VALENCIA)



Para ver publicados en estas páginas vuestros propios trucos, sólo tenéis que hacérselos llegar enviando una carta.

Nuestra dirección es:

PCMANÍA

HOBBY PRESS S.A.

C/ Ciruelas nº 4 - 28700

San Sebastián de los Reyes (Madrid)

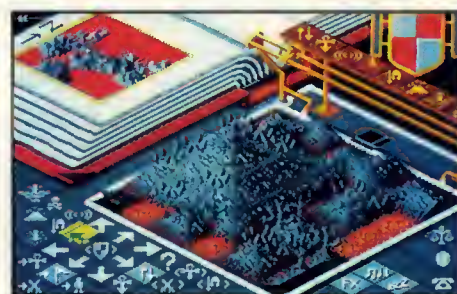
Por favor, no alvidéis destacar en un lugar visible la anotación **SECCIÓN TRUCOS**.



POPULOUS

Si os habéis quedado atascados en este programa y tecleáis la siguiente secuencia de letras, KILLUSPAL, en la pantalla de presentación, seréis transportados instantáneamente a un nivel tan avanzado como el 999.

LUIS GARCILLÁN (ALICANTE)

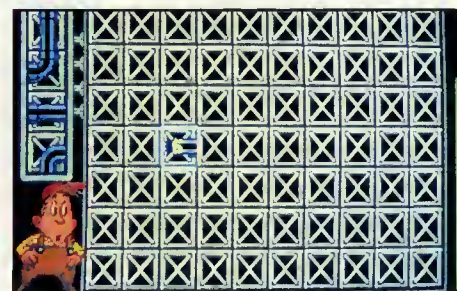


PIPEMANIA

Aquí os ofrecemos algunos passwords para avanzar en este infernal y complicadísimo "estruja-cerebros":

GRIP, TICK, DOCK, OOZE, BLOB, BALL, WILD.

ALFONSO GÓMEZ (MADRID)



BIENVENIDOS A PCMANIA 7

Los programas que se incluyen en este número de la revista necesitan ser instalados en disco duro para funcionar correctamente. Se requieren al menos 8 megabytes libres para poder descomprimir los dos disquetes y crear los cinco directorios que contienen los juegos. Los requisitos mínimos para que todo funcione a la perfección son:

ORDENADOR XT/AT CON UNIDAD DE DISCO DE 3.5 DE ALTA DENSIDAD

DISCO DURO CON AL MENOS 8 MEGABYTES LIBRES

TARJETA GRAFICA VGA

580K LIBRES DE MEMORIA RAM

El disco 1 (LOGOTIPO BLANCO SOBRE FONDO NEGRO) debe contener los ficheros:

INSTALAR.BAT

PCMAN07A.SPL

El disco 2 (LOGOTIPO NEGRO SOBRE FONDO BLANCO) debe contener el fichero:

PCMAN07B.SPL

INSTALACION

Lo primero de todo es **PROTEGER LOS DOS DISCOS CONTRA ESCRITURA** y jomós desprotegerlos. Para ello debes correr el patillo negro hacia abajo de forma que se pueda ver a través de los dos agujeros de cada uno de los disquetes.

El proceso de instalación debe ser de la siguiente forma:
INTRODUCIR DISCO 1 (LOGOTIPO BLANCO SOBRE FONDO NEGRO) EN LA UNIDAD DE 3.5
PASAR A LA UNIDAD DE 3.5 PULSANDO SU LETRA IDENTIFICATIVA.

Vamos a suponer que tu unidad de 3.5 es la A.

Pulsa **A:** seguido de **ENTER**, **INTRO** o **RETURN**, luego desde **A:** debes escribir:

INSTALAR A: C:

ES MUY IMPORTANTE QUE DEJES LOS ESPACIOS EN BLANCO ENTRE LA PALABRA INSTALAR Y LA LETRA A: Y ENTRE ESTA Y LA LETRA C:

Si has seguido estos pasos al pie de la letra el ordenador comenzará a leer desde tu unidad de disco y copiará los ficheros al disco duro.

EL ORDENADOR NUNCA TIENE QUE ESCRIBIR NADA EN LOS DISQUETES. SI LO INTENTARA ABORTA LA OPERACIÓN Y VUELVE A EMPEZAR, SEGURAMENTE HAYAS COMETIDO UN ERROR EN LA SINTAXIS DEL PROGRAMA INSTALAR.

En la pantalla del monitor comenzarán a aparecer los mensajes de bienvenida y de instalación, informándote de lo que el ordenador va haciendo en cada momento. Tras un período de tiempo de alrededor de dos minutos se te pedirá que introduzcas el disco 2 (LOGOTIPO NEGRO SOBRE FONDO BLANCO) en la unidad. Otro momento algo más largo y al final un mensaje que te informará que se han descomprimido los ficheros que componen los demos.

Ahora debes sacar el disquete del disco 2 y pasar al disco duro pulsando **C:** seguido de **ENTER**, **INTRO** o **RETURN**. En él encontrarás un fichero de nombre **INST.BAT** que puedes borrar si lo deseas con la instrucción **DEL C:INST.BAT**.

Si todo ha sido correctamente habrá un nuevo directorio en tu disco duro de nombre **PCMANIA** y que contiene cinco subdirectorios: **PANIC**, **C&D**, **WAX**, **ANIM**, **SHADOW** y **PCBASKET**.

ATENCIÓN: es posible que el directorio **PCMANIA** ya existiese con anterioridad, probablemente porque has comprado los números anteriores de la revista e instalado sus correspondientes disquetes. En ese caso los nuevos subdirectorios se incorporarán automáticamente a tu directorio **PCMANIA** sin borrar ninguno de los que ya habías.

CONTENIDOS

PANIC

Future Crew es un nuevo grupo de programación procedente de la fría Finlandia. Su trabajo de presentación es este demo de nombre **Panic**. Mientras preparan sus primeros juegos, estos chicos se dedican a mostrar sus habilidades de la forma que vais a poder ver en el momento que pulseis **PANIC**. Lamentablemente, los menús que siguen los encontraréis en inglés, pero si seguís nuestras instrucciones, no tendréis ningún problema. **PANIC** funciona sólo en 386/486 y necesita 600K de memoria convencional además de un me-



ga de EMS (memoria expandida) para oír el sonido Sound Blaster. Si no poseéis tarjeta de audio, también podréis ejecutar PANIC pero el altavoz del PC permanecerá mudo durante el espectáculo. Las opciones que aparecen al principio son: EXECUTE -o lo que es lo mismo comenzar la presentación-; CHOOSE MIXING RATE -para elegir la calidad del sampleado de la música, a mayor frecuencia (22KHZ) mayor calidad-; READ INFORMATION -donde, en correcto inglés, se proporciona toda la información disponible sobre Future Crew-; WRITE INFO TO DISK -para grabar en texto ASCII (.NFO) las pantallas de texto-; y QUIT TO DOS -para regresar al sistema operativo-. Una vez comenzada la demo, no podréis salir de ella hasta que finalice a menos que reiniciéis el ordenador. Sentaos delante del ordenador, subid el volumen de la Sound Blaster y...

C&D

«Car and Driver» es el nombre de un programa de Electronic Arts en el que podremos conducir los más caros y potentes coches del momento por los circuitos más variados. Os presentamos una demo totalmente jugable en la que as podréis poner al volante de un Ferrari F40 y recorrer una montañosa carretera en lejano estado norteamericano de Arkansas. El programa arranca con C&D.

En los menús de esta demo, tendréis la oportunidad de comprobar los coches y los circuitos que aparecen en la versión comercial del juego.

Si elegís la opción de SETUP, podréis configurar la demo con las posibilidades de vuestro sistema -joystick, tarjeta de audio, sensibilidad...-.

Con las teclas de función -F1, F2, F3, etc.- cambiaréis vuestro punto de vista, y, pulsando ESCAPE durante la conducción, accederéis al menú que os permitirá jugar en: ¡SVGA! Esta es quizá la opción más interesante de «Car and Driver», aunque requiere una máquina muy potente para dar la suficiente fluidez a los gráficos. CTRL+Q os devuelve al menú inicial y de allí podréis volver sin problemas al DOS.

WAX

«Waxworks» es el último lanzamiento de Horrorsoft. Nos traslada en pleno juego de rol a un terrorífico museo de cera en el que tendremos que librarnos de una antigua maldición familiar. "Gore" a tope para los aficionados al rol.



La demo que os presentamos es un pase automático de pantallas amenizado con música procedente del juego. La forma de arrancarla es muy simple: RUNPC para los que no tengáis tarjeta de audio; RUNSOUND para los poseedores



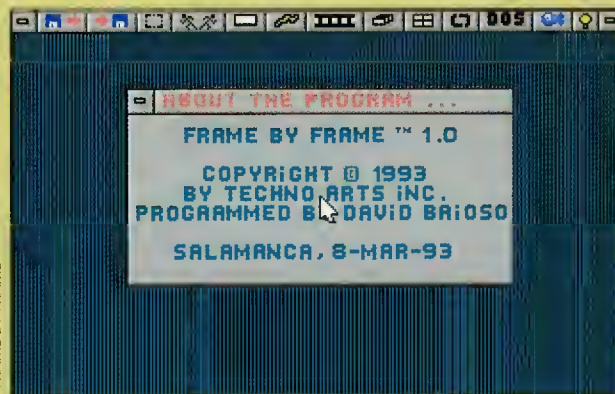
de Sound Blaster; RUNADLIB para los que tengáis AdLib; y RUNROLAND para los que tengáis Roland. Pulsar cualquier tecla os devolverá al DOS, así que no toquéis nada hasta que el "show" finalice y disfrutad de la sangre.

Por cierto, «Waxworks» es un juego bastante escalofriante, así que los más sensibles os podéis dar por avisadas y... no os comáis el "bocata" durante la presentación porque es posible que "la sangre os salpique".

ANIM

David Briaso es un lector con bastantes habilidades informáticas que nos ha enviado una interesante utilidad para realizar animaciones. El programa se llama «Frame by Frame» y se arranca con FBF. Se controla mediante el ratón y a base de menús desplegables. Un fichero de texto en ASCII, FBF.DOC os proporcionará toda la información necesaria para manejarlo.

Para verlo en la pantalla, no tenéis más que cargarlo con vuestro procesador de textos favorito, a simplemente teclear TYPE FBF.DOC. Su forma de funcionamiento es muy sencilla. Es capaz de leer ficheros en formato De Luxe Paint Enhanced (LBM) y Paintbrush (PCX). Sobre el dibujo no hay más que seleccionar la sección que se quiere animar y dibujar los frames uno a uno. El resultado final será una proyección que podréis salvar en disca para usarla a vuestro gusto.



• SHADOW

El cometa Halley, H. P. Lovecraft e Infogrames... Todos ellos juntos traen el misterio a nuestros PC's. Si quieres ser un atrevido periodista e investigar lo inexplicable atrévete a viajar a Illsmouth y seguir los pasos de los habitantes del pueblo durante la llegada del meteoro que visita nuestro planeta cada 80 años.

«Shadow of the Comet» es una aventura gráfica de primer orden. De ella, os presentamos una demo totalmente jugable. Para arrancar el programa, no tenéis más que pulsar TATOU para escoger la configuración que se ajusta a vuestro equipo y comenzaréis a ver una serie de animaciones entresacadas de lo mejorcito del juego. Si pulsáis la barra espaciadora pasaréis a la parte jugable del programa. En ella, podréis usar los cursores para desplazaros por la pantalla y las teclas L para mirar (LOOK); U para usar (USE); T para hablar (TALK); I para acceder al diario (en el que no hay nada escrito porque esto es sólo una demo); O para llegar al menú de objetos; D para entrar en las opciones de cargar y grabar (desactivadas también en la demo) o para salir al DOS; y G para coger objetos (GRAB). Hay un fichero de texto, SHADOW.TXT, con información de última hora.

• PCBASKET

El próximo lanzamiento de Dinamic está dedicado especialmente a los amantes del baloncesto. «Pc Basket» será un programa multimedia que incorporará una extensa y completísima base de datos sobre los equipos más representativos del deporte de la canasta. Esta demo es un pase automático de pantallas que arranca con PCBASKET. Necesitaréis VGA para ver las imágenes del programa. Para pasar de una pan-

talla a otra no tenéis más que pulsar la barra espaciadora y tras la última volveréis automáticamente al sistema operativo.

PROBLEMAS Y SOLUCIONES

Deberéis, en general, tener al menos 590K libres de memoria RAM convencional para que todas las demos funcionen. En el caso de que no dispongas de tanta RAM (lo que puedes descubrir empleando el comando MEM o CHKDSK) deberás quitar controladores ("DEVICES" en inglés) de tu CONFIG.SYS y de tu AUTOEXEC.BAT. Para hacerlo, sigue las instrucciones del manual de tu sistema operativo.

El error "BAD HUFFMAN CODE" se debe habitualmente a una mala descompresión de los datos del disquete o a algún error del mismo. Verifica la integridad del disco con el comando CHKDSK y, si todo parece correcto, vuelve a intentar la instalación.

Otros mensajes de error pueden darse por diferentes combinaciones de hardware y software difíciles de solucionar en la mayoría de los casos. Inténtalo leyendo con atención el manual tanto del ordenador, como del software que usas habitualmente. Y, si no te aclaras del todo, llámanos.

Si cualquiera de los dos discos estuviera defectuoso (entre 90.000 producidos esto es posible), devuélvenos los dos indicando en el sobre el número de la revista y, a vuelta de correo, te enviaremos otros nuevecitos completamente verificados sin ningún cargo.

N O T A I M P O R T A N T E

DEBIDO A LA GRAN DIVERSIDAD DE MODELOS, SISTEMAS OPERATIVOS Y CONFIGURACIONES DE PCS Y SUPUESTOS COMPATIBLES, HEMOS DETECTADO EN ALGUNOS CASOS DIFICULTADES PARA LA UTILIZACION DEL PROGRAMA DE INSTALACION QUE SE INCLUYE EN LOS DISQUETES, GENERANDO ERRORES INESPERADOS.

SI ESE ES TU CASO, HAZ LO SIGUIENTE:

1 NO UTILICES EL PROGRAMA DE INSTALACION

2 Inserta en la disquetera el DISCO 1 (NEGRO CON LAS LETRAS BLANCAS) y teclea el comando que sigue, donde @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:

COPY @A:PCMAN07A.SPL @C:PCMAN07A.SPL (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

(Si tu disquetera es B: en lugar de A: y tu disco duro D: en lugar de C:; la instrucción quedaría como sigue)

COPY @B:PCMAN07A.SPL @D:PCMAN07A.SPL

Tras unos minutos el ordenador te dirá que se ha copiado un archivo.

3 Inserta en la disquetera el DISCO 2 (BLANCO CON LETRAS NEGRAS) y teclea el comando que sigue, donde @ representa un espacio en blanco:

COPY @A:PCMAN07B.SPL @C:PCMAN07B.SPL (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

(Si tu disquetera es B: en lugar de A: y tu disco duro D: en lugar de C:; la instrucción quedaría como sigue)

COPY @B:PCMAN07B.SPL @D:PCMAN07B.SPL

Tras unos minutos el ordenador te dirá que se ha copiado un archivo.

4 Saca el disquete y pasa al disco duro (si no estabas ya en él) con C: o D: (pulsa ENTER, RETURN o INTRO).

5 Teclea el comando que sigue, donde @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:

COPY @PCMAN07A.SPL/B+PCMAN07B.SPL/B@PCMANIA07.EXE/B (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

Aparecerán en pantalla los mensajes:

PCMAN07A.SPL

PCMAN07B.SPL

1 fichero copiado

Con esto instrucción se habrá creado el fichero ejecutable PCMANIA07.EXE.

6 Ahora, para liberar 2.800.000 bytes de espacio en el disco duro, conviene borrar los ficheros innecesarios con el comando que sigue, donde @ representa un espacio en blanco:

DEL @C:*.SPL (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

7 EJECUTA EL PROGRAMA PCMANIA07.EXE CON:

PCMANIA07.EXE (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

8 Tras el proceso de descompresión y si todo ha ido bien, puedes borrar del directorio raíz el fichero **PCMANIA07.EXE**. Ahora ya no es necesario y te dejará mucho espacio libre en el disco duro. Para ello, utiliza el comando que sigue, donde @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:

DEL @PCMANIA07.EXE (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

MICHAEL

JORDAN

IN FLIGHT™

Sumérgete en el futuro de los juegos. Te ofrecemos un vídeo digitalizado en exclusiva de Michael Jordan mediante la tecnología Video-Sim™.



Auténtico baloncesto de 3 contra 3 en jugadas y estrategias diseñadas por el mismísimo Michael Jordan. Intenta mantener el tipo frente a 32 competidores sacados del mundo real.

Requiere: • IBM® 386, 486 de IBM o compatible • Controlador de EMS 4.0 • 560 Kb de memoria base libre • 1024 Kb de memoria EMS • Ratón compatible Microsoft • Unidad de disco dura (3,5 Mb libres) • DOS 3.3 o posterior • Tarjeta de vídeo VGA con 512 Kb de RAM como mínima • Un jugador.

Soporta: • Joystick • VGA extendida de 640 x 400 x 256 colores en los siguientes tarjetas de vídeo: SVGA, BOCA super X SVGAXT, Cardinal VGA 700, Diamond Speedstar, Genoa 7900 VGA, Orchid Pro Designer, STB PowerGraph VGA, Toshiba T4400C, Video Seven VRAM II Erga • Tarjetas de sonido: Sound Blaster, Roland® MT-32, Adlib, Proaudio Spectrum.

Las capturas se han tomado a partir de una VGA extendida (640 x 400 x 256 colores) y muestran la versión de PC IBM. Software© 1992 ZCT Systems Group y Electronic Arts. Michael Jordan in Flight y VideoSim son marcas registradas de Electronic Arts. El resto de marcas y marcas registradas son propiedad de sus correspondientes fabricantes.

Precio: 4.990 ptas.



PIXEL PIXEL

Participa y consigue una gran herramienta para diseñar tus propios juegos en 3D **3D Construction Kit 2.0**

Como éstas, o mejores, son las pantallas que esperamos recibir de vosotros. Dibujos creados con cualquier programa de ilustración disponible para PC y grabados en cualquiera de los formatos gráficos existentes.



COCHE
Ignacio Colvo
Álvarez
(Madrid)

ASÍ FUNCIONA NUESTRO CONCURSO PERMANENTE DE DISEÑO E ILUSTRACIÓN

De entre todos los dibujos recibidos antes del final de cada mes, elegiremos 15 ganadores en función de la calidad de sus trabajos. Lo listado de los mismos se publicará en el número del mes siguiente. Una selección de los trabajos recibidos será incluida en nuestras páginas o en el disco que acompaña a la revista. En todo caso, Promon se reserva el derecho de difundir, por cualquier medio que estime oportuno, los ilustraciones recibidas, con la única obligación de citar el nombre del autor. La participación en el concurso implica la aceptación de los bases. Los dibujos deben enviarse, indicando en el sobre la referencia PIXEL A PIXEL, a: HOBBY PRESS. S. A. C/ De los Ciruelos nº 4, San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.



LOBO
Antonio José Fortuoso
(Madrid)

SPIROU
César Muñoz
Díez
(Madrid)

PCITY
Julio Conde
Blanco
(Madrid)



VELA
Luis Mortin Lozano
(Madrid)

Estos son los restantes ganadores de este mes:
Sergio Servén Gil
Ángel Gorgio Fernández
Vicente Gómez Aparisi
Aurelio González Romos
Glorio Díez Bengoo

Fco. Javier Romoy Yóñez
Emilio Manuel Serrano
J. Carlos Ruiz Romero
Antonio Millón Aroco
José Manuel Cortijo

3D Construction Kit 2.0

Un programa para dar rienda suelta a tu imaginación.

Domark nos trae la segunda parte de una potente herramienta capaz de crear desde simples figuras geométricas, hasta un mundo virtual en 3D en el que correrás las aventuras más emocionantes. Gracias a su sencillo manejo, podrás convertirte en un profesional del software de entretenimiento. Incluye sonido AdLib, gráficos EGA y VGA, animaciones y un "clip art" con cerca de cien objetos ya preparados para añadir a vuestros juegos.



El Laberinto de la Desesperación

THE SUMMONING

Los juegos de ordenador son algo tremendamente curioso. Te permiten convertirte en casi cualquier cosa sin salir de tu habitación. Desde pirata a superhéroe, desde bandido a guardián de la ley, desde soldado a bichejo tipo lemming... Pero hay algo a lo que siempre le he tenido un cariño especial: aventurero. Así, sin más. A pelo, por decirlo de alguna manera. Y eso es, según tengo entendido, lo que propone «The Summoning». Sí, claro, existirá un argumento y un objetivo, eso es lógico, pero ¿qué más da? Lo que importa es pasárselo bien. Y pienso hacerlo espada en ristre.

Ya sé que lo que voy a hacer ahora no es corriente en mí, pero tengo dudas (aunque no lo creáis, no lo sé todo). Debe estar por aquí... summary, summer, summit... ¡summon! Bien, veamos: "Summon: v.tr. Convocar (a meeting): to summon parliament, convocar el parlamento. / Pedir (aid). / JUR. Citar, emplazar. / FIG. Evocar. / Reunir: to summon one's strength, reunir sus fuerzas. / Llamar (to call a servant, s.o.). / MIL. Intimar (a town to surrender). / -To summon-up one's courage, armarse de valor". Perfecto, me he quedado como antes. Ni pienso convocar al parlamento, ni pedir ayuda (al menos durante un ratito), ni llamar a un criado, ni nada por el estilo. Pues supongo que me enteraré de lo que significa "summoning" cuando me ponga a jugar.

Pero, tengo que decirlo, ¿por qué narices se creen los yanquis que todo el mundo sabe tanto inglés como ellos? ¿No les basta con ser los amos del mundo, para que encima tengamos que hablar igual? Ehh,...

SSI

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound

Blaster

ROL



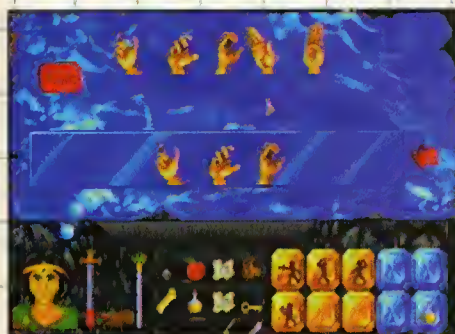
creo que en esto último no me deberíais hacer mucho caso, me estoy yendo un poco por las ramas (perdón, perdón).

LA LLAMADA DEL CONSEJO

Nada más arrancar el juego, me encuentro con dos sorpresas, una buena y otra odiosa y repugnante. Esta consiste en las jo... robas protecciones que vienen, ¡cómo no! en el manual, con lo que me obligan a leerlo otra vez. La bueno es que la presentación no es presentación. No, bueno, sí lo es.

Vamos a ver si me explico que estoy más liado que la pata de un romano. Si es una presentación que cuenta una historia y demás, pero, a diferencia de la mayoría de los juegos, es interactiva, es decir, en cierto momento se me cuenta que me estoy preparando para combatir. Tengo que elegir las armas en las que convertirme en experto, y la clase de magia con la quiero hacer-lo propio. ¡Qué bonito!, ¿verdad? (a lo mejor a vosotros os parece una bobochorrez).

La historia, ya que he hablado de ella y por lo que me he enterado en la introducción, en resumidas cuentas, y a ver si lo suelto de uno vez, viene a decir



que un malo, muy malo, conocido como el Tejedor de Sombras (¡anda con el nombre-cito!) está cascando todo lo que se encuentra a su paso, y un grupillo de amiguets conocido como el Gran Consejo de los Archimagos (pues estos no se quedan atrás eligiendo denominación de origen) me ha escogido a mí, por alto, guapo, fuerte y valiente (en eso han acertado, he de reconocerlo) para detener al malote

ASÍ SE FORJA UN HÉROE

Pero antes de empezar, hay que generar las características del personaje protagonista. ¿Que qué es eso de generar? No me seáis mentruggos. En todos los juegos de rol hay que decir cómo queremos que sea nuestro personaje y elegir todos y cada uno de los aspectos que conforman su personalidad (¿será posible que a estas alturas, alguien me venga diciendo cosa semejante? ¿En que mundo vivís?). Existen muchas posibilidades, desde optar por un personaje ya definido por defecto por el programa, hasta poner la carilla y las habilidades que más nos gusten, a un fulano de nuestra elección.

Por cierto, hasta que no cojáis cierta experiencia con el juego, os recomendaría la primera opción (yo lo he hecho, je, je). Pero al final, siempre haremos lo mismo, aparecer en el laberinto y ¡jugar! Eso, eso; vamos a jugar.

ESTE LABERINTO ES MUCHO LABERINTO

¡Nasca! Por arte de magia me trasladan a un laberinto donde se encuentra encerrado el Gran Sello que, para más información, es lo que tengo que encontrar. La pega es que está dividido en siete partes y tengo que reunirlos todas. Esto me lo cuenta un almeñero con el que he conseguido hablar poniéndole encima el ratón y pinchando. Se llama Malachi (pues tanto gusto) y me comunico con

él (y con el resto de personajes) pinchando sobre ciertas palabras subrayadas que aparecen en sus comentarios, o bien escribiendo yo una palabra sobre la que el tipo me informa. Bien, investiguemos que es lo interesante. Allí parece que brilla algo en el suelo. La perspectiva isométrica es un poco confusa, pero como todo se puede manejar con ratón, llevo a mi hombrecillo hasta donde quiero, pinchando continuamente. Cierro, había algo. Es un alfanje que cojo poniéndome a su lado y pulsando el botón derecho del ratón (derecha e izquierda, ¿habéis visto alguna vez Barrio Sésamo?). Bien, sigamos.

¡Puff! Antes de seguir, he preferido aprenderme los iconos y la he liado pero bien. Hay montones de cosas. En resumen, vendrían a ser las siguientes: Mi cara (la del personaje, más bien. Yo soy mucho más apuesto) en la que si pincho, aparecen unas manos que, combinadas en el orden correcto, crean un hechizo para su posterior uso; una serie de ventanas donde se pueden dejar los objetos que vaya recogiendo; unos iconos azules donde se ven los hechizos de los que dispongo y otros amarillos donde se observan las acciones que puedo realizar; el protagonista de cuerpo entero con todo lo que lleva en sus manos; y una tablilla que informa sobre la experiencia acumulada y demás tonterías típicas de esta clase de juegos. ¡Ah!, para mirar esta imagen entera, hay que pinchar con el ratón y "arrastrarla" hasta la parte superior de la pantalla.

Seguro que si no os lo digo, luego empezáis "que no lo veo, que no lo veo". Si no estuviera yo aquí...

Aunque bueno, la verdad es que me tengo que ir ya. No es que os quiera dejar, pues estoy muy a gusto en vuestra compañía (¡qué pelota soy, qué asco!), pero por una puerta acaba de salir un membrillo, espadón en ristre, y se acerca con cara de pocos amigos. Sólo os puedo decir un par de cosillas antes de tronchar por la mitad a ese tipejo, el laberinto es muy grande y está llenito de enemigos y... de amigos. Mucho cuidado con unos y mucho más respeto con los otros. Y, no os olvidéis de ir salvando las situaciones y echar un vistacillo al mapa de vez en cuando. ¿Qué no sabéis cómo se usa el mapa? Chicos, tampoco os puedo contar todo...

Francisco Delgado

INFOGRAFÍA

AUNQUE LA INCORPORACIÓN DE LA INFOGRAFÍA A LA VIDA COTIDIANA ES CADA VEZ MÁS EVIDENTE, LO CIERTO ES QUE HAN SIDO SUS ASPECTOS COMERCIALES Y CREATIVOS LOS QUE MÁS HAN CONTRIBUIDO A ACERCAR AL GRAN PÚBLICO ESTE CAMPO REPLETO DE POSIBILIDADES.

ARQUITECTURA

EN ESTE ARTÍCULO VAMOS A PROFUNDIZAR UN POCO MÁS EN EL TEMA, ALEJÁNDONOS DE ESE PUNTO DE VISTA EVIDENTE Y ABORDANDO UNA DE LAS APLICACIONES MÁS INTERESANTES Y MENOS CONOCIDAS: EL DISEÑO INFOGRÁFICO APLICADO A LA ARQUITECTURA.

La cúpula celeste se elevaba solemne. Bajo ella, un complejo entramado de tubos y esferas de acero daba forma a una malla espacial encargada de sostener la bóveda. Del pavimento de piedra que rodeaba la escena, surgían los pilares de hormigón sosteniendo la enorme mole del conjunto, y cuatro grandes puertas de acero nos invitaban a entrar. Fuera, se extendían dos escalinatas de mármol que, al descender, formaban con sus brazos un amplio terraplén ajardinado para confluir en una luminosa plaza de entrada.

Aunque este proyecto arquitectónico no pasó de ser un modelo tridimensional creado a partir de unos planos, retrata la capacidad que posee la infografía como herramienta de visualización en el campo de la construcción. Hasta hace muy poco tiempo, era difícil ver

en un estudio de arquitectura un ordenador o incluso un plotter. Pero por suerte, de unos pocos años a esta parte, es habitual la informatización de todo o parte del proceso de diseño, cálculo y presupuesto de una obra. Sin embargo, aunque el CAD -o Diseño Asistido por Ordenador- ha avanzado espectacularmente en este área, la capacidad de visualización de los proyectos es aún poco conocida y usada entre los arquitectos. Como mucho, se suelen hacer diversas perspectivas del proyecto en modo alambre para después imprimirlas en papel.

CONSTRUCCIÓN POR ORDENADOR

Este es, por muchos motivos, uno de los campos mejor abonados para la aplicación pura de las técnicas infográficas que ya vimos en números pasados. Podremos ahora,

una vez creado el anteproyecto de un edificio, no sólo ver realmente su forma y aspecto físico, sino también elegir y cambiar a nuestro gusto determinados factores. Así modificaremos los materiales que darán vida a la fachada, las texturas, el color de las carpinterías, o incluso el tipo de vegetación que vaya más acorde.

Pero las ventajas no acaban aquí. Enseñada comprobaremos el grado de interacción del edificio con su entorno urbano. Ya sea colocándolo en una fotografía digitalizada de sus alrededores, con lo cual obtendremos una composición de gran realismo, o bien insertándolo en un modelado más extenso que recoja también los edificios y calles circundantes. Esta posibilidad nos abre un nuevo abanico de opciones. De este modo, podremos tener en cualquier momento tanto un estudio de las sombras pro-

1991 Altau



A veces es fácil pensar que estamos ante una auténtica fotografía del edificio.

DE **V**ANGUARDIA



La elección de una perspectiva adecuada realza las características de la construcción.

1992 Imagen Real

INFOGRAFÍA



1992 Krone Comunicaciones

La espectacularidad de la arquitectura de vanguardia queda aquí claramente realizada.

vocadas por nuestro edificio, como las posibles vistas que obtendríamos de la ciudad al mirar desde sus ventanas. Y eso no es todo, además se puede añadir sensación de movimiento al conjunto y contemplar desde una perspectiva humana la zona, como si paseáramos por su interior o circularáramos en coche. Incluso el hecho de volar como un pájaro alrededor de nuestra construcción, para no perder ningún detalle, no ofrece mayores complicaciones.

LA PRIMERA PIEDRA

El proceso para realizar esta tarea no es complicado, aunque a veces requiere unos conocimientos mixtos, tanto de infografía como de arquitectura, para lograr unos buenos resultados.

El software a utilizar es variado. Nos servirá tanto un programa completo de modelado, render y animación, como «TOPAS», «3D Studio», u otros; o una combinación de alguno de estos paquetes con un programa de CAD, lo cual suele ser lo más usual.

Lo primero en definir es el modelado del edificio. Esto, casi siempre se realiza partiendo de antemano de unos planos que, en muchos casos, suelen estar ya generados en CAD. La ventaja de utilizar un sistema de CAD, en lugar del modelador de nuestro paquete, estriba en un mayor control sobre las medidas reales del objeto, las uniones y encuentros entre las diversas partes. Destaca, también, el mayor grado de detalle y

definición que se logra con este tipo de software, constituyendo ésta su principal misión. Como punto en contra hay que desta-



1992 Imagen Real

La facilidad para variar en un misma mada conceptos como la iluminación, permite conseguir fantásticas resultadas en cualquier praxecta, par muy complicada de iluminar que éste sea.



1991 Krone Comunicaciones

Na hay praxecta que escape a nuestra afán visualizador, incluso cuanda se trata de una simple estación de servicia.

car el aumento del tamaño del modelo y, por tanto, del tiempo de cálculo. Otro aspecto negativo es el paso obligado por una etapa de conversión de formatos, generalmente a través del estándar DXF, de forma que el software de render comprenda su geometría. El proceso de modelado suele ser el más largo y tedioso, aunque en este tipo de visualizaciones es también el más importante. Una vez realizado, entramos en la etapa de maquillaje y vestuario del proyecto, coloreando sus polígonos; añadiéndoles texturas que refuerzen su carácter; y luces y sombras que creen una mayor sensación de realidad.

Es importante también la habilidad en la fotografía del edificio, el elegir una buena perspectiva del modelo al renderizar, así como una iluminación adecuada.

EL FUTURO EN NUESTRAS MANOS

La evolución infográfica en este entorno hará posible en poco tiempo la utilización, no ya de estas técnicas de visualización, sino de formas más avanzadas para la presentación de proyectos. En ellos, la realidad virtual jugará un papel preponderante. Ya no es una utopía el poder caminar sobre las concepciones urbanísticas del futuro antes de haber colocado la primera piedra, o incluso visitar nuestro modelo de casa ideal antes de decidirnos a su adquisición. No es más que una cuestión de tiempo. ●

Roberto Potenciano

QuickKit

HACERLO MÁS FÁCIL ES COSA SUYA

L

a popular
compañía
española
Topo Soft nos

sorprende este mes con una interesante herramienta destinada a hacer la vida más fácil a los cada vez más numerosos usuarios de PC.

«Quickkit» es un completo entorno gráfico desde el cual accederemos a una serie de utilidades que van desde las más básicas hasta otras mucho más avanzadas.

Ahora ya no necesitaremos aprender las complicadas instrucciones del sistema operativo a la hora de mover un fichero, visualizar más de un subdirectorio simultáneamente o comprimir unos datos. Solamente tendremos que armarlos con nuestro ratón y fijarlos en el magnífico despliegue gráfico del programa para seleccionar cualquiera de estas funciones. Sí, así de fácil.



La instrucción «Instolor» —en buen castellano, si señor— nos introduce, ya desde un principio, en un ambiente gráfico atractivo o lo horo de configurar el programa en nuestro ordenador, porque lo que se pretende es que nuestro equipo quede perfectamente reflejado en lo pontollo principal del programa.

Así, nodo más comenar lo instolación podremos elegir entre varios modelos de cojo, lo colocación de los unidades de disco tanto flexibles como fijos dentro de ésta, nuestro tipo y modelo de impresor (o impresores,

que los hoy poderosos), el color de fondo de nuestro meso de trobojo y lo opción de incluir uno bondejo, que sirve poro depositar en ella los ficheros que queramos para luego monejorlos en conjunto.

Entre los modelos de unidad centrol, nos encontramos con lo posibilidad de elegir entre varios tipos de sobremeso, minitorre, miditorre o torre, codo uno con su correspondiente gráfico. Lo mismo sucede con los impresores, donde podremos escoger entre uno omplio gomo de los modelos más utilizados poro luego, uno vez en el programa, imprimir cuolquier fichero con sólo pulsar sobre ello con el rotón. Respecto o los unidades



En la pantalla de trabajo del programo pademas tener abiertos varias subdirectarías a la vez. Esta agiliza, sin duda, la tarea.



Como en cualquier buen entorno de trabajo, se incluye la opción de calculadora aritmética que podremos tener siempre ante nosotros.

de disco flexible, podrán estar dispuestas horizontal o verticalmente, mientras que el disco (o discos duros) se situarán según el modelo. La velocidad de nuestro compatible también estará presente en el gráfico, así que también la especificaremos. Ya sólo queda el fondo gráfico, así que, después de ver las numerosas paletas que nos ofrece «QuickKit», seleccionaremos el color que más relaje nuestra cansada y pixelada vista.

EMPIEZA EL TRABAJO

Una vez saciada la curiosidad del programa, entraremos directamente en la pantalla principal donde podremos comprobar que se nos ha hecho caso, ya que encontramos a la derecha una réplica de nuestro sistema completo. Una miradita más abajo, nos revela la existencia del corazón de esta utilidad: una serie de grandes iconos representando las funciones que realiza. Estos iconos están divididos en dos series. La primera contiene las funciones más sencillas y conocidas, mientras que la segunda nos ofrece ya aplicaciones más avanzadas e interesantes.

Encima de estos iconos principales hay otro más pequeño con el dibujo de una máscara. Si lo pulsamos nos daremos cuenta de que el dibujo hace justicia, ya que el pequeño icono sirve para seleccionar el tipo de ficheros que queramos visualizar, incluyendo, por supuesto, el mítico «*.*».

Para empezar a trabajar podemos dirigirnos al gráfico de nuestro ordenador y pulsar

con el ratón en el disco duro. Automáticamente se formará el árbol de directorios. La forma de acceder a casi todas las funciones del programa es ir descubriendo directorios y señalar sobre ellos con el ratón los ficheros sobre los que queramos ejecutar alguna de las utilidades.

«QuickKit» es una nueva y potente herramienta que simplifica considerablemente nuestro trabajo frente al ordenador.



El pequeño icono de la máscara nos permite seleccionar por formatos un grupo de archivos.

Así, empezando por la primera serie de iconos y de izquierda a derecha, el primero que nos encontramos es una papelera. Sirve, claro está, para borrar los ficheros seleccionados. El segundo es una gran lupa. Con él podremos visualizar al instante todo tipo de archivos incluidos los gráficos con extensión .DBF, .LBM, .PCX, etc. El tercer y cuarto icono sirven para crear y borrar directorios respectivamente, siendo este último especialmente útil, ya que elimina el subdirectorio completo, con todo lo que cuelga de él. Por su parte, el quinto icono, representado por un pergamino y una pluma entintada, es un completo editor con el que podremos modificar ficheros. El sexto y séptimo icono tienen funciones similares entre sí, ya que con ellos podremos copiar discos enteros, ya sean de igual formato o distinto.

El siguiente en la lista, etiquetado con el interior de un disco dibujado y una gran «F», formatea discos de doble o alta densidad, mostrando a la vez un estupendo gráfico que va señalando las pistas formateadas. A su lado, se nos ofrece la posibilidad de mover ficheros de un subdirectorio a otro, mientras que un icono más a la derecha nos encontramos con una calculadora algebraica y la opción de regresar al sistema operativo.

LAS UTILIDADES AVANZADAS

Accionando el último pulsador, que conmuta las dos series de utilidades, accedemos al grupo de iconos que contiene las funciones



Una de las utilidades más interesantes es la que permite comprimir y descomprimir un grupo de archivos seleccionados.

más avanzadas. Las dos primeras nos permiten comprimir y descomprimir cualquier grupo de archivos que señalemos, de la forma más sencilla, sin necesidad de aprendernos complicadas líneas de comandos (característica común a todo el programa). El siguiente icono recupera ficheros borrados, como bien representa el gráfico de la papelera vertiendo su contenido al disco. Mirando más a la derecha veremos a un pobre disquete en la U.V.I., lo que significa que éste icono reanima discos deteriorados.

Por su parte, los cuatro pulsadores siguientes detectan y corrigen el estado lógico y los errores físicos tanto del disco duro como de discos flexibles, lo que nos permite tener siempre a punto y en forma nuestro sistema. La opción de reinstalar el programa también está presente en esta segunda serie de comandos, con lo que podemos variar todas las configuraciones que elegimos al principio.

Ya sólo quedan dos iconos, que son los destinados, uno a informarnos de los creadores de este «Quickit» y otro a mostrar una ventana con todos los tipos de memoria que posee nuestro PC, por si no lo sabíamos.

EN RESUMEN

La conclusión del análisis de esta nueva producción de Topo Soft se podría hacer a dos niveles: desde el punto de vista del usuario que conoce casi a la perfección su compatible y desde el prisma del "novato" en esto de la informática personal. Si bien el primero

quedará deslumbrado ante la sencillez y vistosidad del programa y le será de gran ayuda, sobre todo por sus utilidades más profesionales, sin duda será el segundo el que encuentre en «Quickit» un oasis en el sus primeros áridos contactos con el manejo de ficheros y demás escarceos con el mundo de los PC's.

Uno de los puntos más sobresalientes del programa, además de su fácil e intuitivo manejo, es la vistosidad de sus gráficos



Can sólo pulsar un icono una ventana nos informa sobre la memoria del ordenador.



Toda nuestra equipita al completa queda reflejado en la pantalla principal del programa: la unidad central, el tipo de impresora...

Lo que está claro es que el punto fuerte del programa es su vistosidad —no en vano los gráficos están realizados por Alfonso Fernández Borro, uno de los grafistas con más experiencia del país— y su fácil e intuitivo manejo. En este sentido, hay que destacar la flexibilidad de

acciones gracias a la posibilidad de tener a mano varios subdirectorios abiertos a la vez y la opción de bandeja, ya que gracias a ella nos ahorraremos bastante trabajo.

Además el propio programa incorpora también protectores de pantalla, por aquello de preservar la integridad de nuestro sufrido y maltratado monitor, lo que siempre es de agradecer.

En definitiva, una nueva herramienta que marca el punto de partida de un nuevo e interesante camino para Topo Soft y que hará nuestro trabajo frente al compatible más fácil y agradable a la vista. ●

FICHA TÉCNICA

COMPAÑÍA: TOPO SOFT

TIPO: UTILIDADES

DISTRIBUIDOR: ERBE

P.V.P. RECOMENDADO:

5.000 Ptas.

Fco. Javier Rodríguez Martín

Una Aplicación en CD-ROM

por...

Carmen Foz Baldiz



Las nuevas tecnologías se están implantando poco a poco en el mundo de la enseñanza. En Micronet estamos absolutamente convencidos de que en pocos años será imprescindible contar con un ordenador para acceder a toda la información necesaria y recibir la que se llama realmente una buena educación. Por eso, cuando iniciamos este proyecto, estuvimos dispuestos a trabajar día y noche para diseñar la que será, sin duda, la nueva base de toda una nueva forma de enseñanza.

UN VIAJE A LA HISTORIA DEL PALACIO REAL

Tras las primeras reuniones de toda el equipo de «El Palacio Real» llegamos a la conclusión de que necesitábamos que la aplicación fuera totalmente interactiva. Nos bastaba un simple "slide show" de fotografías del Palacio en el que el usuario se limitase a asistir a la proyección.

Por supuesto, toda funcionaría bajo Windows y aprovecharía las ventajas del entorno de Microsoft para hacerse más manejable. La idea básica era que con una pulsación del ratón, el usuario pudiera, no sólo visitar el lugar, sino pedir información sobre las cientos de abjetos históricos que

Visitar el Palacio Real es algo que no está al alcance de todo el mundo.

Un monumento tan importante como éste no podía pasar desapercibido a una conocida empresa española con muchas ganas de entrar en el mundo del CD-ROM. Micronet está a punto de editar un disco digital en el que se ha realizado el trabajo más completo sobre la que fue residencia oficial de los monarcas españoles. Uno de sus creadores nos cuenta, paso a paso, el proceso.



se guardan en sus diferentes salones. Claro que hacer un trabajo tan completo nos llevaría mucha tiempo pero el resultado estábamos convencidos de que merecería la pena.

El primer momento nos supuso innumerables viajes a bibliotecas para reunir toda la información disponible. Las guías del Palacio también nos fueron de gran ayuda. Cuando las montañas de papel llegaban hasta el techo del despacho fue cuando estuvimos dispuestos a comenzar el trabajo de verdad.

MÁS DE 2.000 FOTOGRAFÍAS

El siguiente paso fue reunir un equipo de fotógrafos y marcar los lugares que deberían "ametrallar" con sus cámaras. La "broma" supuso más de dos mil fotografías de las que sólo la mitad, aproximadamente, fueron utilizadas.

El plan de trabajo diario estaba cuidadosamente estructurada antes de cada sesión. Había que marcar dónde y cómo se debía tomar la fotografía, en qué orden y desde qué ángulo. Más tarde, debíamos asignar un número que nos indicase su referencia concreta para poder incluirla en el producto.

Los problemas fueron muchos. El principal se concentró en las interrupciones de

bidas al uso oficial del lugar: recepciones, conferencias, etc. Suponían la pérdida de valiosos días de trabajo.

Mientras el equipo de fotografía avanzaba en su tarea, los textos que harían referencia a la parte gráfica del proyecto también seguían el mismo camino. Al ser un producto interactivo, queríamos que las voces fueran lo más profesionales posibles así que buscamos en un estudio de doblaje los actores que necesitábamos para poner audio al proyecto.

NACE EL PALACIO REAL

Con voces e imágenes, parecía que ya todo estaba terminado. Pero nos quedaba lo peor: encajar toda la información y que funcionase. Esta parte le correspondió al equipo técnico de Micronet.

Ya tenemos en nuestras manos, y muy pronto en las vuestras, el producto final. «El Palacio Real» es un CD-ROM en el que está almacenado un enorme volumen de información, en el que se pueden visitar salas no abiertas al público y en el que se puede interrogar al programa sobre los objetos más famosos que encontraremos en nuestro viaje. Todo ello con música, voz e imagen digitalizada.

Estamos orgullosos del resultado, y no es para menos. Por ello, estamos preparando más productos en la misma línea de los que os informaremos a su debido tiempo. ●

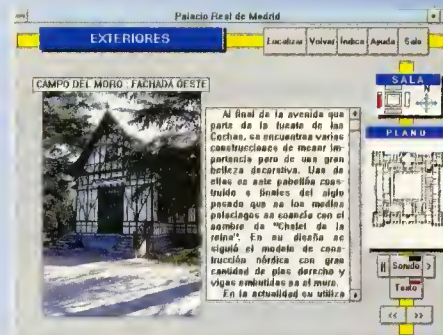
LA AUTORA

Carmen Foz Baldiz

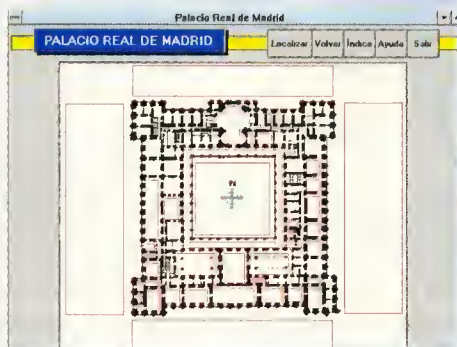
Diplomada en la escuela de informática de Madrid. Es directora del departamento de desarrollo de Micronet desde sus comienzos y ha participado en la creación de prácticamente todos los productos que la compañía ha puesto en el mercado.



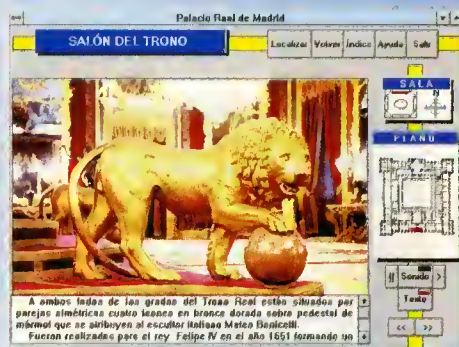
Todo tipo de objetos son onlizados en este recorrido por el Polocio Reol. Los relojes, por supuesto, ocupon un lugar destocodo.



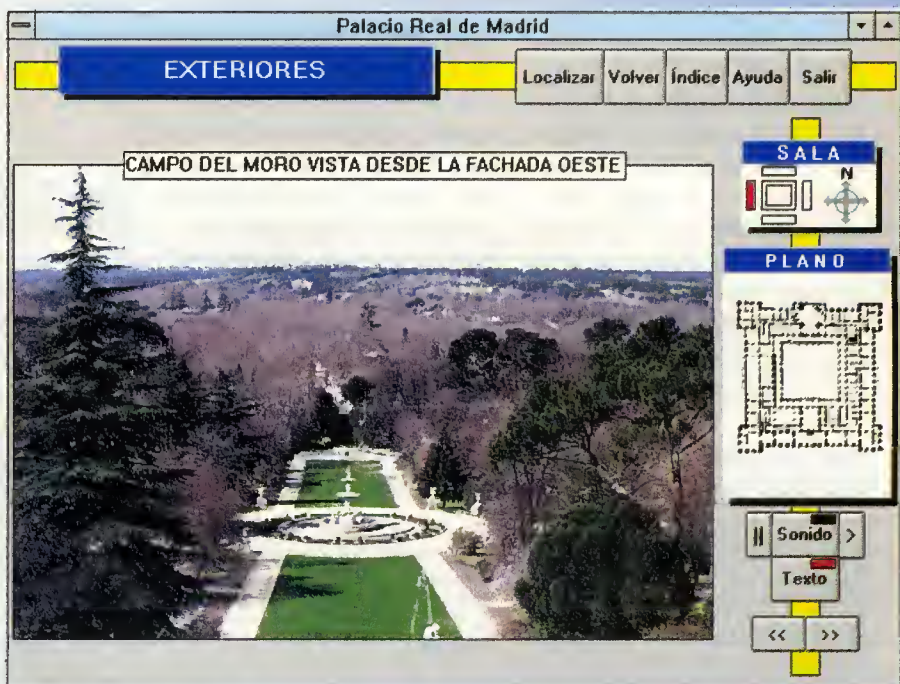
Tombién los rincones menos conocidos del gron polocio reol solen o lo luz, mostrón-donos los secretos de sus construcciones.



Los plontos de edificio se muestran al completo. Así, descubriremos portes del polocio no mostrados hosto ohoro al público.



Otro escultura perteneciente o los estoncios reoles. En esto ocasión un león de oro, opoyondo su gorro sobre uno bolo de mórmol.



El Campo del Moro, o los populormente conocidos Jordines del Moro, vistos desde lo coro oeste del Polocio Reol. Al fondo, lo Coso de Campo de Modrid, antiguos compos reoles.

hablamos de...

¿LLEGARÁ A IMPONERSE EL CD-ROM EN EL MUNDO DEL PC?

UN USUARIO ESCEPTICO

Cuando hace algunos años cambié mi ordenador de ocho bits de cinta por uno de disco, pensé que el formato definitivo estaba por fin en mis manos. Tenía una enorme capacidad, era bastante rápido que la tediosa carga desde un cassette y ofrecía mayores garantías de calidad (...) Sin embargo, muy grande fue mi sorpresa al observar que, de pronto, surgían nuevos disquetes con mayor capacidad de almacenamiento y a los que se accedía a mucha mayor velocidad.

Posteriormente, salía al mercado los llamados "discos duros", el no va más de la época. Ahora, quieren sorprendernos con un nuevo soporte, con unas características francamente fabulosas: seiscientos megas de capacidad, calidad de sonido digital y la prácticamente imposibilidad de que exista el fenómeno

de la piratería. Con el paso del tiempo, me he vuelto un tanto escéptico al respecto, y pienso que no tardarán mucho en inventar algo nuevo que deje por los suelos a lo anterior. Por ejemplo, los discos flop-ópticos ofrecen un precio más que razonable y capacidades de hasta 20 megas. Y además, son más rápidos que el CD-ROM. Visto esto, no pienso que se imponga. No al menos a largo plazo, sino que caerá como todos con la llegada de una nueva tecnología. Y no será muy tarde.

JAVIER DUCAJU (MADRID)

UN SOPORTE DEFINITIVO

Soy un usuario de ordenador personal desde hace ya bastante tiempo, y agradecí sobremanera la aparición de su publicación en el mercado. Como tal usuario, pienso que el mundo de los compatibles evoluciona día a día, y siempre para mejor. Es por ello por lo que pienso que el CD-ROM tiene un futuro prometedor, especialmente a largo plazo. Y esto es por dos motivos muy especiales: el primero es que ofrece una capacidad de almacenamiento verdaderamente espectacular. Son más de 600 megas en un espacio tremendamente reducido, tamaño que no suele ser normal que tenga un

disco duro. De este modo, los programas y aplicaciones que utilicen este nuevo formato podrán ser mejores y contener más utilidades.

El segundo motivo viene relacionado con el anterior en cierta manera. Se trata de que el precio pueda parecer un tanto elevado, pero lo cierto es que los juegos que se venden en este formato, por poner un ejemplo, tienen un precio similar al de los que se venden en simples disquetes. Y la diferencia de calidad entre unos y otros es más que apreciable.

De todas formas, sólo le veo un problema al formato de CD-ROM. Y es que en nuestro país, como muchas cosas, no acabe de despegar. Aunque bien es verdad que los compatibles tampoco lo hicieron cuando aparecieron y tardaron un tiempo en imponerse hasta el lugar que ocupan en estos momentos. Es por ello, por lo que pienso que terminará imponiéndose, aunque tarde algo más de lo que muchos deseáramos.

DAVID PÉREZ (SEVILLA)

UNA GUERRA SIN SOLUCION

Sinceramente creo que los lectores de CD-ROM nunca podrán imponerse en nuestro país. Y no lo digo así a la ligera, sino que

tengo unas razones, pienso que poderosas, para afirmarlo.

En primer lugar, tenemos un problema con los precios. Para poder adquirir una unidad lectora y una tarjeta de sonido más o menos de buena calidad, tienes que gastarte alrededor de 100.000 pesetas. Un desembolso que no se encuentra al alcance de cualquier usuario de ordenador personal.

En segundo, cada programa (bien sea juegos o utilidades dentro del campo multimedia) viene a costar unas 10.000 pesetas, cantidad que me parece desorbitada para un soporte que es casi imposible que la piratería le asalte al abordaje, dada su capacidad. Pocos tienen un disco duro en el que se puedan guardar cerca de 600 megas. Y quienes lo tienen, es porque tienen dinero suficiente como para permitirse el comprar el aparato en cuestión.

Y para finalizar, hay una lucha entre productores de material y compradores. Los últimos reclamamos unos precios mucho más competitivos para poder comprar algo. Pero claro está, los primeros necesitan vender para poder hacer esa rebaja. En definitiva, que por unos y por otros, los precios se mantienen y el público al que le llega la oferta que existe sigue igual de escaso.

CARLOS ALONSO (PALENCIA)

EL TEMA DEL PRÓXIMO MES: ¿HAY DIFERENCIAS ENTRE LOS AFICIONADOS A LOS JUEGOS DE PC Y LOS USUARIOS DE CONSOLAS?

Los cortos con referencia al tema que os propusimos el mes pasado han sido tan abundantes que nos ha costado mucho trabajo seleccionar los más interesantes. Vosotros mismos debéis sacar vuestras propias conclusiones, así o simple visto, y en referencia a los opiniones vertidos en los cortos parece que los portadores de un tipo y otro de ordenadores están bastante igualados

Para este mes os proponemos otro tema de constante actualidad:

¿HAY DIFERENCIAS ENTRE LOS AFICIONADOS A LOS JUEGOS DE PC Y A LAS CONSOLAS?

Enviar vuestras cartas a:

REVISTA PCMANÍA

HOBBY PRESS S.A. CARTAS AL DIRECTOR

C/ DE LOS CIRUELOS 4 28700 S. S. REYES MADRID

Os rogamos seáis escuetos y escribáis a máquina o con letra clara. Por supuesto la revista se reserva el derecho a extraer la carta del tema que considere necesaria y no se responsabiliza de las opiniones vertidas por los autores de las mismas.

V I D E O
B L A S T E R

El Desafío Multimedia

Nos encontramos ante una potente tarjeta con capacidad para combinar imágenes de vídeo en movimiento con gráficos generados por la tarjeta VGA o SuperVGA; digitalizar fotogramas; e incluso integrar sonido procedente de diversas fuentes de audio. Básicamente, la Video Blaster nos presenta en la pantalla de nuestro compatible una ventana con una imagen de vídeo, de forma similar a cómo la veríamos en cualquier televisor.

No se trata, sin embargo, de una tarjeta pensada para digitalizar imagen en tiempo real —a unos 25 fotogramas por segundo—, sino de una placa diseñada para sustituir un color de nuestra paleta por una imagen analógica procedente de una fuente de vídeo. Esto es factible porque la tarjeta siempre deberá ir conectada a nuestra VGA de modo que pueda manipular su hardware.

Así se explica que veamos una imagen de dos millones de colores —la resolución de una imagen de vídeo— cuando nuestra VGA, sin la Video Blaster, sólo soporta 256. También por ello, obtenemos una ventana de color rosa cuando capturamos la pantalla (pues lo que en realidad estamos capturando es la

Para capturar imágenes de vídeo en el ordenador, resulta totalmente imprescindible el uso de una tarjeta especial. Creative Labs, compañía ya especializada en ampliar las capacidades del PC, nos presenta Video Blaster. Insertar fotogramas de películas reales en nuestras propias producciones, animarlas y transformarlas visualmente del modo que se nos antoje, son las misiones principales de esta placa que ha sido diseñada por el mismo equipo que la popular tarjeta de audio SoundBlaster.

memoria de vídeo de la VGA y la imagen que vemos no existe en la memoria del ordenador, sólo se encuentra almacenado temporalmente en el buffer de vídeo de la Video Blaster).

INSTALACIÓN

La tarjeta se instala en un slot de expansión libre de dieciséis bits de formato largo, lo más cerca posible de la tarjeta VGA, pues se deben conectar ambas internamente a través del feature connector (o pass-through connector). Así que lo primero es enterarse si nuestra VGA posee dicho conector.

Una vez realizada esta operación veremos que la tarjeta trae un jack para la entrada de señal procedente de un micrófono externo, otro para la salida de altavoces o cascos, y otros dos denominados VGA In y VGA Out. Ahora conectamos el cable que se nos suministra junto a la tarjeta. Un extremo

lo enganchamos a la toma VGA In de la Video Blaster y el otro al conector de la VGA, donde tenemos actualmente el cable que va al monitor. La última operación consiste en colocar el cable del monitor a la toma VGA Out de la Video Blaster. Del extremo de éste surgen cinco conectores tipo RCA hembra a los que enganchamos las fuentes de vídeo y audio; 3 de entrada de vídeo (Vídeo 0, Vídeo 1 y Vídeo 2) y 2 de entrada de audio estéreo (Audio L y Audio R).

Después del hardware, sólo nos queda preparar el software que acompaña a la Video Blaster para que funcione. Éste se presenta en forma de programas para DOS y para WINDOWS que se instalan automáticamente en el disco duro.

PROGRAMAS DESDE DOS

Lo primero que debemos hacer para disfrutar de la tarjeta, una vez



que hayamos conectado una fuente de vídeo —por ejemplo, un vídeo doméstico en la entrada Vídeo 0—, es configurar la información que nos llega desde ella. Para ello, ejecutamos el programa «VBSETUP», lo que nos permite elegir unas configuraciones básicas para cada señal. Éstas son almacenadas en el archivo PCVIDEO.CFG.

Después, escogemos la opción VIDEO del menú VIEW para que nos aparezca una ventana en pantalla con la imagen procedente del vídeo. También podemos elegir el formato de la señal (PAL europeo o NTSC usado en Estados Unidos y Japón); las polaridades Vsync y Hsync; si la fuente de vídeo está o no entrelazada... Además, tenemos la posibilidad de alinear la imagen que se recibe para que ocupe exactamente el espacio

FICHA TÉCNICA

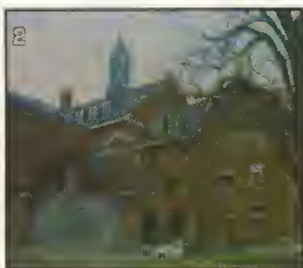
COMPañÍA: CREATIVE LABS
TIPO: TARJETA CAPTURADORA
DE VÍDEO

DISTRIBUIDOR: MAIL SOFT
P.V.P. RECOMENDADO: 59.900 Ptas.

El software permite trabajar según el estándar VESA con resoluciones con más de 32.000 colores.



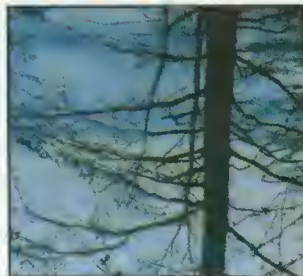
Creative Labs se ha destacado siempre por la calidad profesional de todas sus productos.



«El silencio de las corderas» nos sirvió para digitalizar las imágenes que acompañan a este artículo.



Las imágenes que son capturadas con la Video Blaster pueden usarse en cualquier programa gráfico.



delimitado por lo ventono, así como recortarlo poro ver un determinado trozo o octuor sobre los controles de brillo, contraste, soturación o tonalidad.

Pero, el corazón del software de lo Video Bloster poro DOS es el pragramo «VBSET». Con él, creamas uno ventona del tomoño que queromos, dande se presentará lo imogen de vídeo procedente de lo fuente que seleccionemos (Vídeo 0, Vídeo 1, o Vídeo 2); congelor y descongelor la imogen; e incluso definir un color paro ser sustituido por ésto (llomodo COLORKEY), la que nos vo a permitir sobreimpresionor gráficos, yo que todo color distinto del "colorkey" oporece sobre lo imogen de vídeo. Ésto es lo técnico que se empleo hay en dío en cualquier progromo de televisión para montar marcadores, comentarios o rótulos en tiempo real, evitándose una costoso y lento postproducción en vídeo. También, podemos ojustor el color de la imogen proporcionado por la Video Bloster manipulando los parámetros de brillo, contraste, saturación, etc., al igual que con «VBSETUP».

En lo relativo al sonido, «VBSET» nos permite ajustor el volumen de los fuentes conectados de uno monero general, o bien el de codo uno por seporodo. Estos fuentes pueden ser un micrófono externo (en cuyo coso el sonido será manaurol); uno fuente estéreo (cnectodo o Audio L y o Audio R); un CD-ROM; o uno señol de FM, yo que la Video Bloster incorporo conectores internos (no occesibles desde el exterior del ordenador) poro estos dos últimos elementos.

Por último, la Video Bloster incluye un progromo de diognóstico, llomodo «VBTEST», que realiza uno serie de tests para comprobar que tado funciona correctamente e infarmo de los posibles incompetibilidades y sus solucianes.

«MMPLAY»

Como volor oñadido, esto torjeto viene ocompoñada de varios pragramos de presentaciones multimedia. Uno de ellos es «MMPLAY» con el que es posible combinar imágenes de vídeo, gráficos, onimaciones (creadas con el «Autodesk Animator»), vaz, música y efectos sonoros. No obston-te, poro incluir cualquier tipo de sanido en lo reproducción, es necesario disponer de uno torjeto Sound Bloster.

Pora hocer una presentocián multimedia con «MMPLAY» necesitamos crear un fichera de configuración, donde inicializoremos determinadas porómetras de los dos torjetos (Video Bloster y Sound Bloster) y un guión o "script" que contendrá uno serie de camondas con los que creoremos y controloremos la presentación en sí. Se troto de un ejercicio de programación, eso sí, con unas comondos muy sencillos, que nos vo o permitir definir qué objetos presentor y cuándo, qué transiciones hocer entre ellos, cuántos ventonos de vídeo quere-mos, de qué tomoño codo uno, y con señol procedente de qué fuente... Es, en resumen, uno herromiento boston-te patente.

«TEMPRA SHOW» Y «TEMPRA GIF»

«Temptra Show» y «Temptra Gif» son dos "progromones" de lo compoñía Mothematoco Inc. que von o extraer mucho jugo a nuestro PC y que, pese o no funcionor bojo Windows, presenton un entarna gráfico muy atractivo y sen-

cillo de utilizor. Par un lodo, «Temptra Gif» es un progromo de reto-que de imágenes ol estilo de «Aldus Freehond» o de «Adobe PhotoShop» pero un poco más modesta. Los opciones que nos presento nos von o permitir coger una imogen en, prácticamente, cualquier formato gráfico (Targo, GIF, TIFF, PCX...) y oplicorle distarsiones, giros, combios de perspectiva, combios de color, filtros, combias de brillo y de contraste y otros variados procesas hosto de-jorlo o nuestro gusto. Existe, incluso, uno apción poro digitalizor imágenes con un escóner.

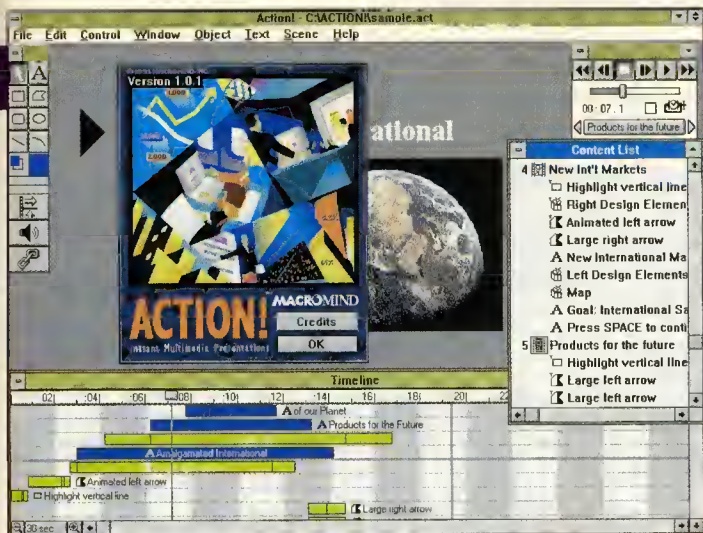
El progromo «Temptra Show» es, con diferencia, el mejor software de presentaciones de los

Creative Labs ha acertado de pleno con esta tarjeta. La alta calidad visual que permite, junto al software que la acompaña, son un gran paso hacia el multimedia.

que se incluyen con lo torjeto. «Temptra Show» nos lo pone todo muy fácil poro integrar los imágenes retocados por «Temptra Gif» en uno presentocián multimedia que combine imágenes de vídeo en movimiento, gráficos, onimaciones (tombián procedentes del «Autodesk Animator») y textos junto o todo tipo de sonidos. Es osombroso lo cantidad de periféricos que soporto este progromo, desde

reproductores de vídeo hosto videodiscas, posondo par pontollos tóctiles, joysticks y tarjetos de sonido. Y es que porece que lo gente de Mathematoco ho comprendido el significado de lo palabra Multimedia, cualquier farmoto o fuente de dotos a infarmoción que se nos ocurro, se puede monejor en los presentaciones de «Temptra Show».

Poro pader usor este software



Dentro del interesante paquete de software que acompaña o lo rodea se encuentra «Action!». Éste es un programa para Windows cuyo uso es la creación de presentaciones multimedia interactivas.

con resoluciones gráficas que superen las de la VGA —estos programas permiten incluso trabajar con 32.000 colores— necesitamos que nuestra SuperVGA siga el estándar VESA y debemos instalar el correspondiente driver antes que nada. Los requisitos de memoria y CPU son mínimos, nos bastará con un AT 286 o superior con 640 K de RAM.

PROGRAMA DESDE WINDOWS

Los programas para Windows que vienen con la tarjeta son similares a los de DOS. Existe, igualmente, uno cuya finalidad es configurar la tarjeta desde Windows, también recibe el nombre de «VBSetup» y posee las mismas funciones que el «VBSETUP» para DOS.

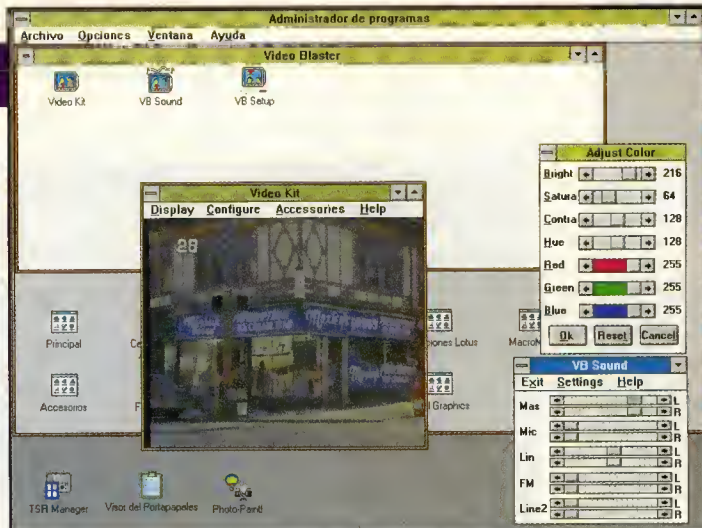
«Video Kit» es una herramienta que visualiza vídeo en una ventana con funciones muy similares a las de «VBSET» y que nos permite, además, congelar fotogramas, digitalizarlos y guardarlos en disco en los formatos gráficos más comunes. Además, después de congelar una imagen, podemos especificar la opción SMOOTHEN para eliminar los defectos de la pausa, de manera que nos quede en perfectas condiciones antes de grabarla.

Otra opción interesante es la de aplicar máscaras de luminancia y crominancia, de manera que po-

demostrar dejar superpuesta una impresión de un determinado color (máscara de crominancia) o de una determinada intensidad luminosa (máscara de luminancia) de un fotograma mientras continuamos viendo la imagen en movimiento. El resto de las opciones de vídeo y audio son las mismas que las de «VBSET».

ACCIÓN CON «ACTION!» DE MACROMIND

«Action!» es un programa para crear presentaciones multimedia interactivas que integren texto, animaciones, imágenes estáticas y sonido. Las animaciones en «Action!» se crean a partir de objetos que pueden ser: textos, gráficos creados con el propio programa o importados de otros. Estos objetos se combinan para formar lo que se denominan escenas. Con la herramienta MOTION podemos aplicar movimiento a un deter-



nos configurar la información que nos llega de las fuentes de vídeo y audio y obtener una imagen determinada, efectuemos sobre ella manipulando los parámetros de brillo, color..., así como el volumen de sonido.

nado objeto de una escena, además de especificar transiciones y efectos de luces que modifiquen la apariencia de éste. Por ejemplo, podemos hacer que un texto aparezca por la parte inferior de la pantalla y que una vez que ha llegado al centro se disuelva como efecto de transición hacia la siguiente escena.

La organización de las diferentes escenas y de sus transiciones para formar una presentación se consigue con herramientas tan útiles como TIMELINE (que nos sirve para determinar cómo y dónde aparece un objeto en una escena determinada), CONTENT LIST (que nos da una visión general de las escenas y de los objetos que hay en ellas) y SCENE SORTER (que nos permite alterar el orden en que se presentan las escenas). Además, podemos asignar un sonido a un objeto concreto o especificar una música de fondo que acompañe a deter-

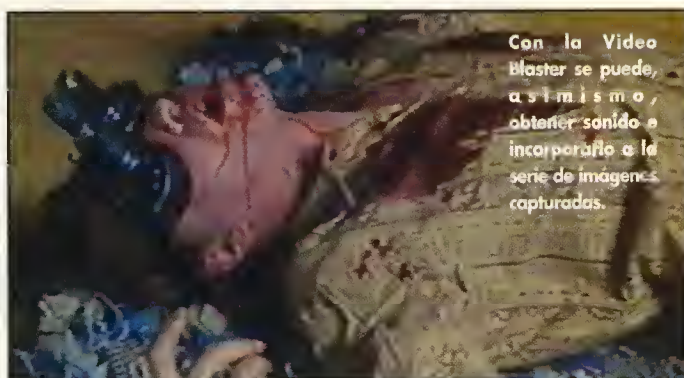
minados pasajes de la presentación y designar "puntos calientes" en la imagen que ejecutarán unas determinadas acciones cuando el usuario presione el ratón sobre ellos. De esta manera permite que interactúe con el ordenador.

Este programa es el que más requisitos de hardware precisa, ya que, es necesario tener un AT 286 o superior con dos megas de RAM. Sin embargo, para obtener el mayor rendimiento, nos recomiendan un 386-SX o superior con, por lo menos, cuatro megas de RAM. También puede ser útil disponer de un lector de Compact Disc o de CD-ROM para incluir sonido y música de buena calidad.

EL CAMINO HACIA EL MULTIMEDIA

Esta Video Blaster es un gran paso adelante en la configuración futura de una potente máquina multimedia. Su mayor limitación es la imposibilidad de grabar en vídeo real nuestras presentaciones, pudiendo solamente capturar imágenes. Pero, la calidad visual que permite, junto al interesante paquete de software que la acompaña, la hacen ideal para introducirse en el apasionante mundo del vídeo. ¿Os atrevéis? ●

Adolfo Gutiérrez



LURE OF THE TEMPTRESS



Tras décadas de lucha y desavenencias entre las distintas facciones de un reino, un monarca justo y poderoso había conquistado una paz próspera y duradera para todos sus súbditos ¿Para todos? No. Desde el lejano pueblo de Turnvale se escucharon gritos de violencia y rebelión.

El rey, furioso, llamó a sus mejores caballeros y, sin perder un segundo, cabalgó raudamente para sofocar el conflicto. Con el amanecer llegaron los alaridos del enemigo, los guerreros se lanzaron valientemente a la batalla, tan sólo para descubrir entre la niebla a su terrible e inhumano adversario: los skorls.

La contienda es breve y brutal, no pudieran vencer y ahora yacen en la arena los cuerpos de los valerosos luchadores. Entre los supervivientes, hay uno que en estas momentos recobra el sentido en la prisión donde ha sido encerrado. Un hombre que puede cambiar el destino de Turnvale. Su nombre es Diermot.

¡Pobre Diermot! envuelto sin quererla en la terrible batalla contra los skarl. Con el rey y su guardia personal pudriéndose bajo el sal de la colina. Confundida, dolido y sin esperanzas, abre los ojos para ver la fría y húmeda mazmorra en la que está prisionero. Ha de escapar, seguro, pero... ¿cómo hacerlo?

UN MAL DESPERTAR

Abrimos las ojos y, poco a poco, nos va acomodando a la tenue luz que ilumina la pequeña celda. Vemos el montón de paja que nos sirve como lecho, el ventanuco al que no podemos llegar y también una grieta en la pared. El feo guardián skarl que nos vigila entra a cada momento en la mazmorra. Mientras pensamos un plan de fuga, echamos un vistazo a través de la grieta.

Al otro lado, hay un hombre atado a un pato que está siendo torturado. Sus gritos hacen estremecerse el corazón. De momento, nada podemos hacer por él. Pero, una idea aparece como un relámpago en nuestra mente. "Tal vez, si dejo caer la antorcha sobre el montón de paja, el fuego distraiga al guardián y así pueda escapar".

La estratagema da buen resultado y logramos salir de la celda cerrando la puerta por fuera y atrapando dentro al skarl. En la habitación contigua hay un hombre encadenado a la pared, se trata de un comerciante del pueblo llamado Wulf. Nos pide un poco de agua, pero solamente podemos ofrecerle un licor que encontremos en el cuarto de al lado. Wulf muere tras decirnos de qué modo podremos escapar del castillo

y rogarnos que llevemos un mensaje muy importante al herrero del pueblo.

Sobre el barril del licor encontramos una navaja con la cual liberaremos al hombre del pato que vimos desde la celda. Ratpouch es su nombre y salta de felicidad al verse libre. Agradecido, nos promete convertirse en nuestro fiel servidor y, ciertamente, Ratpouch será nuestro leal amigo en toda la aventura.

Para empezar, le ordenamos empujar un falso muro en la estancia de Wulf. El muro cae y descubre un pasadizo secreto. Nos adentramos en él con precaución pero... inesperadamente nos precipitamos por una especie de fosa que lleva directamente al desagüe de las cloacas.

CARAS AMIGAS

Afortunadamente, hemos salido ilesos y nos disponemos a explorar el pueblo de Turnvale, donde nos encontramos, con la esperanza de encontrar al herrero. Acompañados de nuestro fiel Ratpouch, avanzamos cautelosamente, preguntando por él, a los numerosos personajes que encontramos. Al final, descubrimos a éste en su herrería (o bien en la pasada Brazas Amputados) y le damos el mensaje de Wulf. ¡Demasiado tarde! la joven Gaewin, prometida del herrero, ha desaparecido la noche anterior. Su tristeza es tal, que no dudamos en ofrecerle nuestra colaboración para encontrarla.

Se la va por última vez en la taberna La Urraca, así que nos dirigimos hacia allí con la intención de hacer algunas preguntas. En el camino, entablamos conversación con un hambrecillo llamado Mallin, quien nos ofrece un curioso trabajo: entregar una barra dorada a Ewan, el tendero.

Bien, ¿por qué no? sólo es cuestión de acercarse hasta la plaza del mercado y darle lo moldito borro o Ewan, no nos hará perder mucho tiempo. Trabajo concluido, o cambio hemos conseguido unas cuantas monedas y una reluciente joya azul en un cambio de plaza fina. Con estos bienes en

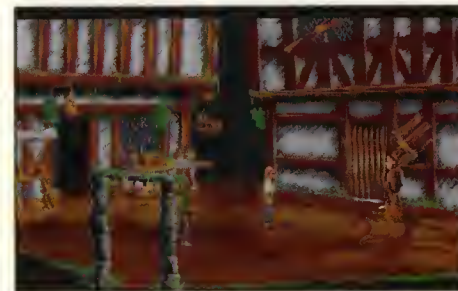
nuestro poder continuamos nuestro largo camino hasta llegar al patio de La Urraca.

Antes de entrar en la taberna, observamos por un momento el letrero que está sobre su puerta. Tiene el dibujo del pájara que da nombre al local, de su pica cuelga un adorno muy semejante al que nos entregó Ewan. Una vez dentro, comenzamos una conversación con Nellie, la tabernera, una robusta mujer de bellos ojos e insinuantes movimientos. Como signo de buena voluntad le regala la joya azul, al fin y al cabo, según Ewan, ella es bisutería. La mujer no parece pensar lo mismo y queda muy agradecida por el regalo, por lo que nos entrega un frasco lleno de un fantástico licor.

Hay otro cliente en la taberna, sucio y malaliente parece más borracho que sereno, pero necesitamos obtener información sobre Gaewin. Así que preguntamos al malencarado sujeto. Su nombre es Markus, pero no conseguimos sacarle nada más, la mejor



Tras escapar de las lúgubres mazmorras, comenzamos realmente nuestra andadura.



La aventura se desarrolla íntegramente en el pueblo de Turnvale, en sus bares, tiendas...



La vieja taberna del lugar es donde se conocen todos los cotilleos de la comarca.



Los objetos necesarios para terminar la aventura están repartidos por toda la aldea.



Conversaremos con multitud de personajes que nos proporcionarán interesantes datos.



El sistema de maneja usada para el protagonista de nuestra aventura nos permite una casi total libertad de movimientos. La técnica "Teatra Virtual" es tremendamente versátil.

será sobornarlo invitándolo a otra ronda. ¡Buena idea! Goewin ha sido arrestada por los skorl y está presa en el ayuntamiento.

No perdemos ni un momento en llevar esta información a Luthern, el herrero. El pobre hombre se llena de tristeza al escuchar tan malas noticias así que, para consolarlo, le entregamos el frasco lleno de licor de Nellie. Luthern sin pensarlo se lo bebe de un trago y nos lo devuelve vacío, por lo menos ya se encuentra mejor.

"Lo mejor es que vayas a ver a Grub -nos dice Luthern- háblale de la cabra negra para que sepa que vienes de mi parte". Grub es un viejo vagabundo y filósofo medio chiflado que vamos a encontrar en el patio de La Urraca. Tras desvariar unos instantes, nos informa que sólo existe una persona en el pueblo que pueda ayudarnos a rescatar a Goewin de los skorl. Se trata de Taidgh, un mago que huyó cuando estos ocuparon la aldea. Lo hizo de una manera ingeniosa. Por medio de una pócima mágica, adquirió la apariencia de Selena, la hechicera, jefe de los skorl. "Toma esta ganzúa -continuó explicándonos Grub- te ayudará a entrar en casa de Taidgh". La casa de Taidgh está en la plaza del mercado, un guerrero skorl, que hace la ronda, pasa cada cierto tiempo y comprueba que la puerta está bien cerrada.

Es hora de solicitar la ayuda de nuestro amigo Ratpouch, así que le entregamos la ganzúa y en cuanto el skorl se aleje le ordenamos que la use con la cerradura. De este modo, podremos entrar en la casa ¡Atención! nuestro tiempo es limitado, el skorl

puede regresar en cualquier momento. Pero... no hay nada que ver en la casa de Taidgh, tan sólo un extraño aparato de alquimista cuyo funcionamiento y utilidad desconocemos por completo. ¡Qué decepción! Todo lo que ocurre lo encontramos ahora confuso, tal vez unas pintas de cerveza nos ayuden a calmar nuestros nervios y aclarar nuestras ideas.

ECHEMOS UN TRAGO

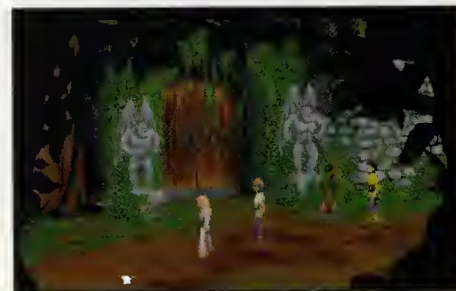
La posada de los Brazos Amputados es una buena elección. En el interior del local nos vemos atraídos por una muchacha que está bebiendo, y haciendo calceta a la vez, en una mesa alejada de la barra. "Tal vez ella sepa algo de Taidgh" -pensamos- y sin perder tiempo preguntamos a la joven por el alquimista. Nada más pronunciar el nombre del mago, la chica suelta una retahíla de justificaciones y excusas que nos dejan totalmente sorprendidos. ¡Fantástico! al final de sus embarrulladas palabras nos entrega un pequeño libro que resulta ser el diario de Taidgh.

En él, explica cómo fabricó su poción mágica y cómo, con la apariencia de Selena, pudo huir entre los skorl. Ahora basta con volver a la vivienda de Taidgh y preparar la fórmula. Pero, se nos viene a la memoria el aparato y nos damos cuenta de que necesitamos algo para encender fuego. Tal vez en la herrería... Efectivamente, allí encontramos una pequeña caja con piedras y yescas.

De regreso a la casa, utilizamos, para entrar, el mismo procedimiento que en el caso anterior. Una vez dentro, usamos la caja para encender el quemador del alambique, es-



Diermat tiene ante él la dura tarea de descubrir el parqué del salvaje ataque skorl.



Las misteriosas manjes de Turnvale tienen un papel muy importante en el juego.



El dragón que nos desvelará el secreto descansa aculta en una profunda caverna.

peramos unos segundos a que destile la poción y la recogemos en el frasco vacío que contenía el licor de Nellie. Es importante que no nos entretengamos demasiado, pues el skorl puede aparecer de improviso.

Nada más salir, bebemos de un trago la poción e, inmediatamente, adquirimos la apariencia de Selena. Así disfrazados, llegamos hasta la puerta del ayuntamiento, donde el joven cancerbero que la guarda nos permite el paso con un saludo "Ave Selena". En su interior, encontramos a la bella Goewin custodiada por dos gorilas skorl. Estos obedecen a regañadientes la orden de soltarla que les damos bajo el disfraz.

Intercambiamos unas palabras con Goewin pero nuestro aspecto desagradado a la muchacha que da una respuesta desafiante. A pesar del tono, notamos que la voz de Goewin ha transformado algo en nuestro interior. Sentimos una especie de calor y comprendemos que la máscara no durará mucho tiempo. Por tanto, salimos rápidamente del ayun-



Ver a través de la ventana nos dará importantes pistas sobre las guerreras skorl.



Las esclavas de la hermosa Selena constituyen el principal obstáculo de nuestra amiga.



También recibiremos algún que otro golpe antes de triunfar en el último desafío.

tamiento y seguimos a la joven hasta su botica. Allí, recuperada nuestra auténtica personalidad, contamos la historia a la muchacha. Ésta, muy contenta, nos agradece su rescate y nos manifiesta su admiración por el valor que hemos demostrado. En nuestro corazón, los sentimientos de afecto hacia Goewin se hacen cada vez más fuertes. Vaya, parece que acabaremos enamorándonos.

LA COMPAÑÍA FEMENINA

Cuando salimos de la botica, estamos decididos a vencer a Selena y acabar con la tiranía de los skorl en Turnvale. Pero, ¿cómo hacerlo? Cavilamos sobre este peliagudo asunto paseando por las calles del pueblo. Casi por casualidad, encontramos a Mallin que nos propone llevar un pequeño libro encuadernado a Morkus. Sin embargo, el tarugo de Morkus lo rechaza a él y a nosotros con malas palabras y promesas de violencia. ¿Qué demonios haremos ahora con este maldito libro? Como si no tuviéramos ya



La tragedia estará a punto de terminar en el momento en el que Diermat se acerque al castillo en el que vive "La Tentadara". Selena nos espera en la torre más elevada de la fortaleza.

bastantes problemas. Sin saber muy bien dónde vamos, ni qué hacer, nos acercamos al Paseo de los Dominicos. Allí, al lado de la puerta del monasterio, se puede leer un cartel. Se ofrece una estatuilla de gran valor como recompensa ¿de qué? Precisamente del texto que nos entregó Mallin.

Entramos en el monasterio donde, tras devolver la obra y recibir la estatuilla, procedemos a hablar con los monjes. En este punto, la conversación se hace larga y farragosa pero hemos de esforzarnos para que nos digan cómo podemos vencer a Selena. Los monjes nos hablan de un dragón que vive en unas cavernas tras la puerta del hombre-lobo. Nos dicen que podemos hechizarlo echando sobre él unas gotas de cierta infusión. Nos dan los tres componentes y es muy importante que los apuntemos, porque luego tendremos que ir a la botica y recordarlos para que Goewin nos pueda preparar la infusión.

Lástima, uno de los componentes es flor de cowbane y Goewin carece de este elemento. La pobre esperaba que el difunto Wulf la suministrase. Tendremos que buscar nosotros. ¿Dónde, dónde hemos visto flor de cowbane? Claro, en la calle de la herrería. Ir a por ella, cortarla y llevársela a Goewin será cuestión de un momento. Así es, pero a Goewin le va a llevar algo de tiempo preparar la infusión. Mientras esperamos, vamos a hablar con el viejo Grub, tal vez él pueda decirnos cómo abrir la puerta del hombre-lobo.

El viejo loco no sabe nada de esto, lo único que nos dice es que en las cavernas tendremos que luchar con una criatura monstruosa.

Más vale que tengamos una espada para cuando llegue ese momento. ¿No había un bárbaro en la posada de los Brazos Amputados? Seguro que puede vendernos una espada. Pues no, no puede.

Sin embargo, cuando hablamos con él, intuimos que ha entrado en las cavernas. Pero, ¿cómo ha conseguido abrir la puerta del hombre-lobo? "Esta entrada se abre girando las cajas craneales" responde lacónicamente.

No conseguimos sacarle nada más, así que volvemos a la botica en busca de la infusión. Ya la tenemos, tal vez será mejor pedirle al bárbaro que se explique un poco mejor. Volvemos a la posada e insistimos a Ultar para que sea más preciso. Esta vez, nos da los nombres de las dos gárgolas que custodian la puerta: Fengael y Hammawen. Bastará, pues, con invocarlas. Por fin, una respuesta clara. Sin embargo, nuestra frustración es infinita cuando las gárgolas nos responden que por orden de su creador no pueden dejar entrar a ningún hombre. ¿Entonces el bárbaro cómo pudo...? inquirimos. "Ultar nos engañó disfrazándose de mujer" responden las gárgolas. No nos queda más remedio que pedirle ayuda a Goewin. De nuevo, lo intentamos, ahora acompañados de Goewin, quien invoca a las gárgolas.

¡Aleluya! por fin las puertas se abren. Nuestra intención era agradecerle a Goewin, pero ella decide que quiere entrar y del dicho al hecho... entra. Será mejor que nos precipitemos tras ella, no sea que se vayan a cerrar las puertas y sea el final de la aventura para ambos.

EN LAS CAVERNAS

En la caverna de entrada, en el lado izquierdo, hay una puerta cerrada y, frente a nosotros, das calaveras, una a la izquierda y otra a la derecha. Tras pensarlo un momento, decidimos tirar de la de la derecha. ¡Eureka! la puerta se abre. Va a dar a una gruta verde semejante o la anterior, con dos cráneos a ambos lados de lo pared y dos puertos. Seguro que hoy que jugar con los primeros poro obrir la puerta de lo izquierdo. Después de varios intentos, se nos ocurre uno gran ideo y ordenamos a Goewin que siga los siguientes instrucciones: "Ve o lo caverno de entrada y tiro de lo colovero de lo izquierdo, después tira de lo de lo derecho y regreso".

Bien, nos encontramos en uno cuevo azul de lo mismo estructuro que lo anterior. Tirando de lo colovero de la izquierdo se volverá o obrir lo puerta pora que entre Goewin. Entonces, lo ordenamos que regrese y tire del cráneo de lo derecha. Lo cual obrirá la puerta izquierdo de lo caverno azul y entremos en uno cuevo diminuta.

En lo siguiente, tendremos que luchar contra la criatura de lo que Gurb nos advirtió. Será un difícil combate, más nos vale recordar los consejos que nos dio el viejo. Lo siguiente gruto es la del drogón. Noto más verlo, debemos echar sobre él unas gotas de la infusión mágica, si no queremos que nos achichorre. Entonces, podemos contarle nuestro historio y ordenarle que nos ayude. Él, algo incomodado, nos descubre que el cuerpo de Seleno está poseído por un demonio. Un diablo que vivió en el valle desde tiempo inmemorial y que ha logrado sobrevivir alimentándose del odio y lo ambición. Para destruirlo, el drogón nos entrega un precioso bien —el Ojo de Getryng—, nos advierte que no debemos mirarlo y se vuelve o dormir. Sólo nos queda regresar al pueblo tirando de las coloveras de la izquierda con lo cual abriremos todas las puertas. Por el camino, recogemos o Goewin y solimos de los cavernos.

UNA DIFÍCIL DECISIÓN

De vuelta al pueblo, Goewin nos confiesa su amor y nos ruega que no arriesguemos nuestro vido en el castillo pues, para ello, ésta es más importante que el destino de Turnvale. Pero, completaremos nuestro destino.

¿Cómo entrar en el castillo? Mallin vuelve o dornos la solución: "Fíjote bien en los skorl que hacen lo rondo, uno de ellos tiene un extraño comportamiento".

Ahora, recordamos haber visto entrar o un skorl dentro de lo tienda de Ewon. "Qué raro,



¡A saber cuántas habitantes del pueblo han sido torturadas en esta sucia celda!



El terror nos aguarda tras el umbral de la última puerta del tenebrasa y ascura castilla.



Selena parece débil, pero, el demonio que habita en su interior está a punta de despertar.

pensamos, lo mejor es ir a la Plaza del Mercado y vigilar". Esperamos hasta que un skorl entra en la tienda, entonces espiamos lo conversación que tiene con Ewon a través de lo ventano. El skorl quiere que éste se esconda en un barril para ser introducido en el castillo y mote o Seleno. Ewon no tiene valor para hacerlo pero es amenazado de muerte. Una vez o solos, proponemos al tendero sustituirlo en el barril y éste acepta encantado.

EL TERRIBLE CASTILLO

Así escondidos, nos introducimos en la fortaleza. Justo en lo bodega. Antes de explorar las habitaciones, hemos de fijarnos en el barril que está en la parte inferior izquierda.

Es el único de lo habitación que está lleno y tiene un tapón de corcho para evitar que se vierto el contenido. Seguramente, en la bodega aparecerá un niño llamado Minnow, se trata del hijo de Morkus, que fue vendido por su padre a Seleno como esclavo. Antes de solicitar su ayuda, pasamos o lo siguiente habitación, lo cocino. Estudiamos todo lo que allí encontramos y tomamos dos cosas: un poco de grasa de un codóver y unas tenazas. El si-

guiente cuarto es el hall. En él, observamos una puerta abierta de frente y unas escaleras a la izquierda. Tomamos las escaleras que conducen al piso superior desde donde vemos el comedor abajo, con decenas de skorl tiradas por el suelo apestando a alcohol. El más despierto es el amo de Minnow y nuestro antiguo carcelero, el que burlamos al principio de lo aventura. Cruzamos por allí para llegar a lo portero, donde está el mecanismo que baja un puente levadizo que llevo a la torre de Seleno. A ésta se accede desde el piso superior, en el que nos encontramos.

Pero, para hacer todo esto, debemos despertar al amo de Minnow. No os preocupéis, pues todo está bajo control. En primer lugar regresamos a lo cocina y esperamos o Minnow. Al llegar, le decimos: "Vengo o por Seleno, ovis o tu amo de que hay un hombre extraño en la cocina". Cuando se va, aplicamos los tenazas sobre el tapón del tonel, sacándolo y dejando derroamar el vino. Rápidamente, vamos al holl y subimos por los escaleras de la izquierda escondiendonos del skorl que va o la bodega. Una vez que ha pasado, entramos en el comedor y pedimos ayuda o Minnow.

Le ordenamos que vaya a la portería y tire de lo polanco que nosotros habremos engrasado previamente. Mientras Minnow tira de ello, operamos en el trinquete, así los dos juntos logramos bajar el puente levadizo. De nuevo, cruzamos el comedor y subimos por los escaleros que conducen al piso superior, lo recorremos enteramente y cruzamos la puerta que da al puente levadizo. Allí, tendremos que luchar contra un gigantesco skorl que protege a Seleno. Sin duda, la experiencia de la lucha en lo caverno nos será muy útil.

EL ÚLTIMO COMBATE

Tras vencer al skorl entramos en la cámara de Seleno. Ella, furiosa al vernos, se transforma en el demonio que realmente es. Ante tan horrible visión, creemos estar perdidos, pues se ha transformado en uno criatura monstruosa.

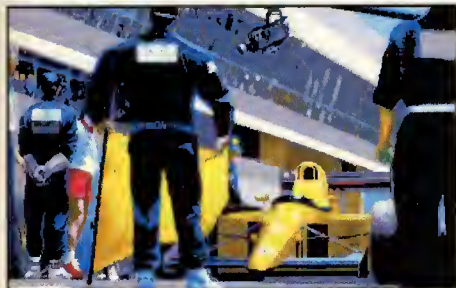
Afortunadamente el Ojo de Getryng hace su trabajo y reduce al polvo al infernal diablo que era Seleno.

Es el fin de lo aventura. Turnvale, con el tiempo, volverá a lo apacible vida cotidiana que se disfrutó durante generaciones, antes de lo llegada de Seleno. Diermot regresará a su pueblo natal y nunca más entrará en una taberna. Y, la bella Goewin será feliz cuidando de los hijos de Luthern, el herrero. ●

Alberto Herrero

Un vez más aquí estamos con vosotros para mostraros los súper programas seleccionados de este mes. Para confeccionar esta lista no hemos seguido ningún criterio de ventas y, por supuesto, se trata solamente de la opinión personal de los integrantes de la redacción

MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX



MICROPROSE, Simulador
Microprose sigue siendo líder en simulaciones de todo tipo. El apasionante mundo de la Fórmula 1 al alcance de todos.

X WING

LUCAS ARTS, Simulador
Varias naves, con misiones increíbles y unos gráficos alucinantes dotan a este programa de unas características únicas en su género.



MICHAEL JORDAN IN FLIGHT



ELECTRONIC ARTS, Deportivo
Un programa de altos vuelos, de la mano del, probablemente, mejor jugador de baloncesto de los últimos años.

BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE

LORICIEL, Juego de Lucha
El mejor de los mejores juegos de lucha, por fin llega a los compatibles sin perder ni un ápice de la calidad del original.



ALONE IN THE DARK



INFOGRAMES, Aventura
La vieja mansión de Decreto esconde misterio que solo vosotros con vuestro ingenio lograréis descubrir.

SLEEP WALKER

OCEAN, Arcade
Después de ver este juego, una cosa nos ha quedado clara: el mejor amigo del hombre es y será siempre un perro.



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



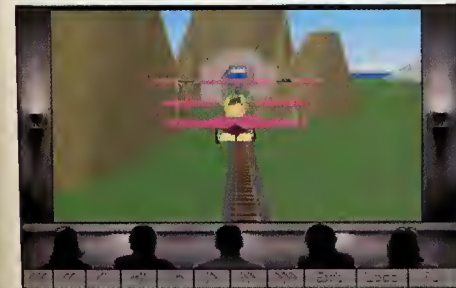
LUCAS ARTS, Aventura Gráfica
Los viejos héroes nunca mueren, o al menos eso dicen. Indiana Jones no iba a ser una excepción a la regla.

ZOOL

GREMLIN, Arcade
El simpático ninja con alas tendrá un peligroso viaje hasta la dimensión "N", a través de varios mundos diferentes.



STUNT ISLAND



DISNEY SOFTWARE, Simulador
Ya puedes hacer realidad tu sueño y hacer una película, siendo el director y el protagonista. Nada, nada, a por el Oscar.

WAXWORKS

HORROR SOFT/ACCOLADE, Juego de Rol
Las producciones de esta compañía siempre nos han puesto los pelos de punta. «Waxworks» no iba a ser una excepción.



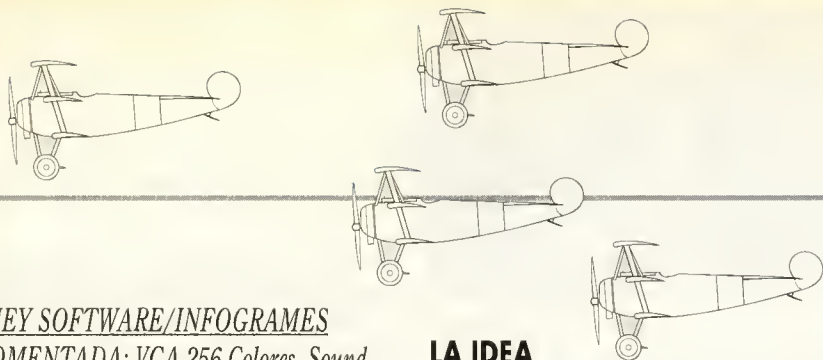
A *f*ONDO

IMÁGENES EN MOVIMIENTO



"Llegué a la isla en un ferry. Me habían hablado mucho de ese lugar y de lo que allí me esperaba, pero nunca imaginé que me encontraría con tal cantidad de naves y de misiones. Subí al primer avión que me dejaron y enseguida alcancé lo más alto... Estaba volando sobre la isla de los especialistas. Era la primera vez que experimentaba una sensación como esa. Era completamente libre, pero estaba seguro de que alguien me observaba. Presentía que muchos ojos se clavaban en mí. Tenía la impresión como si mi vuelo estuviera siendo proyectado en una pantalla de cine... Es todo cuanto recuerdo de aquel viaje. Han pasado muchos años y aún no puedo borrarlo de mi mente."





DISNEY SOFTWARE/INFOGRAMES

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound

Blaster

SIMULADOR

Para los amantes de la simulación aérea, comentar el último programa de desde un punto de vista que no sea el puramente aeronáutico, es casi un delito. Nosotros no somos criminales..., pero nos proponemos hablaros de «Stunt Island» desde una óptica muy diferente. Desde la que nos permiten las lentes de cine, las cámaras del Séptimo Arte. Nadie puede negar que «Stunt Island» es uno de los mejores simuladores aéreos de vuelo acrobático que existen en estos momentos para PC. Pero, sin ningún género de dudas, es el mejor programa del mercado para aprender a dirigir una película sobre los efectos especiales cinematográficos en lo que a su vertiente de acción y riesgo se refiere. Y lo es porque ser el único que existe en la actualidad y porque su grado de profesionalidad y realismo es muy alto.

Casi olvidada ya la enorme pasión que despertaron los Oscars de Hollywood, lo que no dejamos de admirar es el trabajo de esos esforzados actores, que doblan a las estrellas en las escenas de peligro. Sus vidas corren peligro en cada segundo de las secuencias que ruedan y casi siempre su labor no es reconocida. Estos héroes anónimos forman parte del engranaje de la industria del cine y, por esta misma razón, son los protagonistas absolutos de «Stunt Island».

Como todo, una película de cine exige una preparación exhaustiva. La idea principal, es decir, el argumento; da lugar a un antes, la pre-producción; un mediante, la producción; y un después, la post-producción. En «Stunt Island», aparte de volar en impresionantes aparatos, tendremos que conjugar lo mejor que podamos todos estos elementos. Con excepción de la idea, todo lo demás puede ser modificado a nuestro gusto. Así que, tomad asiento, abrid bien los ojos y disfrutad de un espectáculo total llamado «Stunt Island».

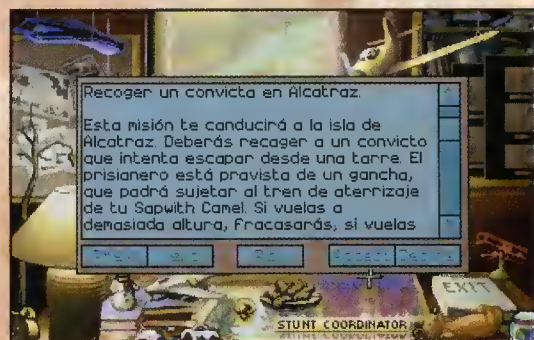
LA IDEA

El mayor contrato de la historia del cine lleva la firma de una isla: la isla de los especialistas. Ese es el nombre del pequeño archipiélago en el que pusieron sus ojos los máximos responsables de una de las más importantes productoras de Hollywood. Hartos de pagar indemnizaciones por los accidentes mortales que originaban al rodar las arriesgadas escenas de sus películas, decidieron concentrar la realización de esas secuencias en una isla. En Stunt Island rodarían sus más peligrosos de filmes. Por fin habían encontrado su plató ideal.

Pero un escenario no es nada si no existe algo que rodar en el mismo. La mejor idea de este programa es que tiene muchas ideas; 32 para concretar. Cuando llegamos al isla, nos instalamos en nuestros aposentos y, acto seguido, pasamos a ver al "stunt coordinator" a su oficina. Él es el que nos designa las escenas a interpretar, que, como es lógico, van de lo fácil a lo difícil, incluso rozan lo imposible. La primera

**Por primera vez,
nos enfrentamos a
un programa que une
al mismo tiempo
la simulación aérea y
la producción
cinematográfica.**

que tenemos que realizar es la de despegar y derribar un Zero con nuestro P-38 Lightning. La siguiente, aterrizar sobre el Golden Gate con un Cessna 172. Más tarde recoger a un convicto que intenta escaparse de la cárcel de Alcatraz. Y así van aumentando en dificultad, como cuando tenemos que aterrizar sobre un edificio azul con un Pitt Special, o sobre un globo con parapente y, el no va más, posarnos en el larguero de una portería americana con la ayuda, también, de un parapente. No sólo iremos ejecutando distintos



A f o n d o



proyectos, como ya habéis visto, sino que iremos probando todo tipo de aeronaves, mejor dicho, "de cosas que vuelan". Los más espectaculares: B-2 Stelth Bomber, E3 AWACS, F-117A Stealth, SR-71A Blackbird y la Lanzadera Espacial; los más manejables: Pitts Special, Piper Cherokee, P-51D Mustang, Mitsubishi A66M Zero-Sen, Junkers Ju 87D Stuka, Fokker Dr.1, Curtiss JN y Cessna Model 172; y los más pintorescos: Parapente, Hang Glider, incluso un Pterodáctilo y un Pato...

LA PRE-PRODUCCIÓN

La mejor manera de introducirnos en la historia de una buena película, además de por medio de su buen guión o idea, es a través de sus decorados. «Stunt Island» cuenta con esta posibilidad, gracias a sus creadores de decorados y compositores de atrezzo. Al entrar en el juego, seleccionaremos la opción "Set Design", que nos dará acceso a dos ventanas; ventana de vistas de la isla y ventana de atrezzo. En la primera, colocaremos en las coordenadas que queramos cualquier pedazo de tierra de la isla que deseemos. Podemos orientar nuestro objetivo en un punto concreto del eje Norte, Sur, Este y Oeste, y localizar el escenario elegido con total precisión. Cuatro palabras claves existen en esta opción; orientación, inclinación, acrobacia y usuario. La primera modifica la orientación del mapa de la isla, sin afectar a los valores de Norte, Sur, Este y Oeste; la segunda cambia la vista de la isla desde un punto lateral y superior/inferior; la tercera es un nombre descriptivo de un decorado cargado; y la última carga por defecto el nombre de nuestra acrobacia sobre ese decorado.

La ventana de atrezzo sitúa en el decorado elegido o diseñado, todos aquellos objetos que queramos asistan a nuestro espectacular vuelo. Desde colocación de cámaras, naves y personajes, hasta árboles, vehículos y colinas, pasando por papeleras, fuentes e incluso ¡tumbas! La cuestión es muy simple: tenemos que escoger un elemento y colocarlo allá donde queramos

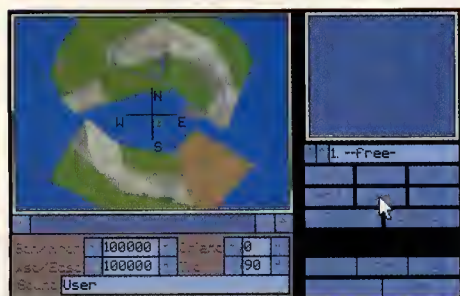
Pero lo más espectacular de la pre-producción de nuestra película es el diseño de los acontecimientos o "Events". Aquí tenemos la posibilidad de introducir una gran cantidad de sucesos durante nuestra misión, lo que la hacen más espectacular. Volar con un Zero por debajo de un puente al tiempo que pasa un camión por encima del mismo, es difícil. Pero si cruzamos la estructura justo cuando del trailer salta un hombre dispuesto a colgarse de las alas de nuestra nave, y, si lo hace, nos quedamos sin tren de aterrizaje, es..., casi ciencia ficción.

LA PRODUCCIÓN

En «Stunt Island» no sufrimos los típicos problemas que actores, directores y productores padecen durante el rodaje de un filme. En la producción de nuestra película, es decir, durante su filmación, tenemos la simple, o primera vista, tarea de colocar las cámaras en el sitio más indicado. Del mismo modo debemos elegir la toma más correcta que queremos introducir en el montaje final de la película.

La posición de la cámaras se realiza del mismo modo que la colocación de los elementos del atrezzo; es decir, elegimos una cámara y la situamos en el punto que deseamos, siempre dependiendo de nuestras exigencias estéticas o técnicas. Nos explicamos. Emplazar una cámara detrás de un camión es estético, si está situada debajo del mismo realizando un espectacular contrapicado, por ejemplo; y técnico, si conseguimos un amplio campo de visión que describa la acción por entero. Pero también existe mucho riesgo, ya que una mala colocación de la misma puede hacer que la destrocemos: nuestro avión puede chocar contra el camión en una caída en picado... Contamos con ocho vistas de cámara: una desde la aeronave acrobática, otra desde el avión explorador y seis más que situaremos a nuestra elección. Las dos primeras vistas siempre graban, las restantes, cuando nosotros queramos. Todas estas opciones las encontramos dentro de "Set Design".

"Stunt" es la palabra inglesa que define a los especialistas que doblan a los actores famosos en las escenas de acción y riesgo.





La mejor toma de la escena la tendremos que seleccionar de entre todas las que nos permite cada situación. Si las secuencias son fáciles de ejecutar, dispondremos de pocas oportunidades para hacerlas bien y grabarlas. Si son difíciles, de más, por supuesto. Cada oportunidad lleva el nombre de "Take", y si esta es buena, activaremos la opción "That's a wrap" o, lo que es lo mismo, la daremos por válida y la revelaremos, para su posterior montaje.

POST-PRODUCCIÓN

Aunque es el último paso a seguir en la realización de una película, no es el menos importante. En ocasiones incluso es el que puede salvar un filme, a pesar del dicho que sentenciar: "no busques en la mesa de montaje lo que no has filmado". Y es que en «Stunt Island» disponemos de una auténtica mesa de edición. Dos son las pantallas que vemos cuando accionamos la opción "Editing"; una, la plati-

na origen, nos muestra todos los "Takes" buenos y la otra, la platina destino, los edita, creando la película final.

Contamos con infinidad de opciones de edición; desde el montaje fotograma a fotograma, hasta el encadenamiento en cámara lenta y rápida, pasando por la edición marcha atrás. Y lo más espectacular son los efectos visuales y de audio que podemos incluir una vez esté montado todo. Así podemos cambiar el color a escenas ya rodadas, al igual que la velocidad, e incluso, hacer fundidos y encadenamientos de secuencias. Con respecto a los efectos sonoros, podemos incluir desde silencios hasta partituras completas.

Con un poco de práctica, y si hemos realizado buenas acrobacias y las hemos grabado bien, podemos conseguir auténticas ma-

ravillas cinematográficas. Pero siempre hay una limitación a tus creaciones, ya que la película más larga que puedes dirigir tiene una duración de 20 minutos u ocupará un megabyte de RAM (o una cosa o la otra).

THE END

La única manera de que una obra maestra llegue a serlo, es mostrarla al público. En la isla de los especialistas contamos con una sala de cine, en la que se exhiben nuestras creaciones. Como todo buen auditorio, el público asistente nos aplaude si le ha gustado la exhibición o nos abuchea si la considera un fracaso. Las dos opciones son válidas, ya que nuestra verdadera recompensa viene de la mano de aceptar el reto que día a día de rodaje asumen aquellos héroes anónimos de los que hablábamos al principio de estas líneas. ●

Francisco J. Gutiérrez

CONCURSO INTERNACIONAL «STUNT ISLAND»

¡CONVIÉRTETE EN DIRECTOR DE CINE!



Ya te hemos hablado de «Stunt Island», un programa que te permite crear tu propia película de vuelo, desde un ala delta a un biplano de la I Guerra Mundial. Ahora PCMANÍA y ERBE SOFTWARE te dan la oportunidad de participar en el Concurso Nacional «Stunt Island» y tener opción a ser el Ganador de la Competición Internacional, que simultáneamente se realiza en otras revistas europeas.



3º PREMIO:
Cada mes (de mayo a octubre) se elegirá un ganador, que obtendrá como premio: una camiseta de Disney, 20.000 ptas. en juegos de ERBE (elegidos por él mismo) y opción a ser el ganador Nacional.

2º PREMIO:
GANADOR NACIONAL
Entre todos los ganadores mensuales se elegirá un ganador Nacional que, además de representar a España en el concurso internacional, será premiado con una cámara de vídeo.



1º PREMIO:
GANADOR INTERNACIONAL
Entre todos los ganadores de los diferentes países a concurso se elegirá al ganador internacional que tendrá como premio un viaje a Hollywood para 2 personas.



BASES DEL CONCURSO

- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista PCMANÍA, que cumplan los siguientes requisitos:
 - Enviar la Tarjeta de Participación "CONCURSO NACIONAL «STUNT ISLAND»" que se encuentra en el interior del juego, debidamente cumplimentada junto con la película que se presenta a concurso a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS S.A., Apdo. Correos, 400. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO «STUNT ISLAND»**
 - Adjuntar a la Tarjeta de Participación el "Cupón Concurso «Stunt Island»" de la revista (no serán válidas fotocopias).
- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el 1 de mayo y el 25 de octubre de 1993.
- Los trabajos presentados a concurso no se devolverán. HOBBY PRESS S.A., se reserva el derecho a publicar los trabajos enviados, por lo que el participante autoriza a los organizadores, a la difusión gratuita de su trabajo.
- El jurado estará compuesto por Domingo Gómez (Director Editorial de HOBBY PRESS S.A.), Javier de la Guardia (Redactor Jefe de PCMANÍA), Ángel Andrés (Group Product Manager de ERBE SOFTWARE, S.A.) y Ernesto F. Maquieira (Product Manager de «STUNT ISLAND», ERBE SOFTWARE).
- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE:
 APELLIDOS:
 DIRECCIÓN:
 POBLACIÓN:
 PROVINCIA:
 C. POSTAL: TELÉFONO:

CUPÓN CONCURSO
STUNT ISLAND
pcmanía

Sólo para adictos.



Si este mes te quedas sin Micromanía...

- Te quedarás sin conocer todo lo que hay que saber sobre la última y más increíble aventura de Infogrames, SHADOW OF THE COMET.
- Te perderás la oportunidad de descubrir cómo un simulador puede hacer subir tus niveles de adrenalina hasta límites insospechados, con toda la intensidad y velocidad del mundo del motor en FORMULA 1 GRAND PRIX.
- Lamentarás no haber puesto tu granito de arena para salvar el planeta, con todos los pasos para completar la aventura ecológica de ECO QUEST.
- No podrás contemplar las primeras imágenes de PRINCE OF PERSIA 2, ni ver lo que se oculta tras el nuevo trabajo de Jordan Mechner.

- No disfrutarás de los cartuchos más alucinantes en nuestra sección de consolas, ni de las novedades y noticias que hemos preparado sobre ellas.
- No podrás conocer las sorpresas que las grandes compañías tienen preparadas para los próximos meses, y que han presentado en el ECTS.
- Y, por supuesto, no sabrás nada de nuestras secciones de MANIACS DEL CALABRZO, SDS WARE, PUNTO DE MIRA, TECNOMANIAS, CARGADORES, y todo lo que mes a mes, te ofrece la revista de videojuegos más grande del mundo.

...Será como una maldición del cielo.

Ya a la venta por sólo 225 pesetas

f L A S H *b* A C K



En Busca del Santo Grial

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Hace tres años aproximadamente, siguiendo la estela del fulgurante éxito cinematográfico de la saga protagonizada por Indiana Jones, LucasFilm Games –hoy LucasArts–, lanzó al mercado un programa que marcó una época. Su argumento era bastante parecido al del film, pero resultaba impactante meterse en la piel del archiconocido héroe y tomar las decisiones que nos conducirían al final de la aventura. Sin duda, este programa que hoy desempolvamos sirvió de banderín de reclutamiento para mucha gente que, quizá hasta entonces, no supieron qué era una aventura gráfica. Si vosotros no estuvisteis entre ellos, vamos a ponérselo fácil. Tomad vuestro ratón y seguid nuestros consejos.

f L A S H b A C K



Acababa de regresar al Barnett College, orgulloso de haber conseguido, por fin, recuperar la Cruz de Coronado. Después de un rato de charla con mi colega Marcus, estiré un poco los músculos en el gimnasio, y me dispuse a retomar las riendas de mi clase. La cosa no era nada fácil, pues los chicos estaban formando un enorme escándalo pretendiendo hablar todos conmigo. Le dije a mi secretaria que fuese tomando notas de sus nombres y me escapé al laboratorio buscando algo de tranquilidad. Decididamente, cualquier peligrosa aventura podía resultar más atractiva que luchar contra aquella jauría desbocada.

Mientras ponía algo de orden entre los papeles de mi mesa, descubrí un extraño paquete que estaba remitido por mi padre, el viejo Henry Jones. En su interior, el libro en el que Henry llevaba sus anotaciones sobre el asunto que más había cautivado su interés en los últimos treinta años: la búsqueda del Santo Grial.

No podía entender qué había movido a mi padre a enviarme algo tan querido para él, salvo que con ello intentase apartarlo del alcance de otra persona.

Aturdido, me escapé por la ventana, y cuando pretendía irme a casa, dos tipos de mala catadura me asaltaron, invitándome a acompañarlos.

Mi amable anfitrión se llamaba Walter Donovan, nombre que me resultaba bastante conocido por sus generosos donativos al Colegio. El Sr. Donovan me empezó a contar una historia sobre antigüedades y sobre la joya más preciada para cualquier colección: el Santo Grial. Hasta ahora, todos los intentos para localizarlo habían sido vanos, e incluso un buen especialista que habían contratado, desapareció en Venecia misteriosamente.

Todo comienza cuando, entre los papeles de su mesa, Indiana Jones encuentra un libro de su padre en el que había escrito sobre el asunto al que dedicó treinta años: la búsqueda del Santo Grial.

Sugerí a Donovan que el auténtico experto en el tema era mi padre, y cuál no sería mi sorpresa cuando me confirmó que el experto desaparecido no era otro que el viejo Henry Jones. Así pues, estaba obligado a aceptar el reto por el bien de mi progenitor.

Antes de nada, quise comprobar si la desaparición de Henry era cierta, y me acerqué al domicilio familiar. Todo estaba muy revuelto y resultaba evidente que alguien había estado allí buscando algo. Quizás fuera el libro que me había llegado por correo. Decidí llevarme todo lo que tuviera relación con el tema, y me guardé un viejo cuadro que pinté en mi juventud sobre el Grial.

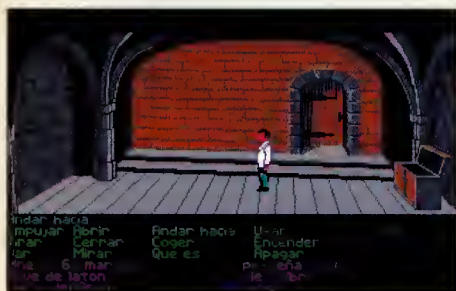
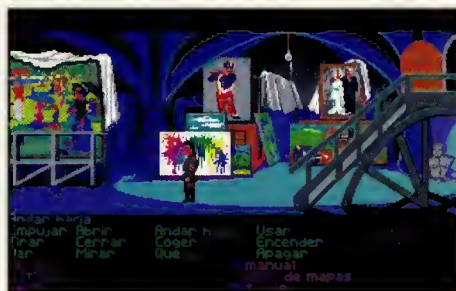
En la Hermosa Venecia

Las últimas referencias sobre el Grial databan de los tiempos de la primera cruzada.

Tres caballeros habían comprometido sus vidas en cuidar del Santo Cáliz, y el trozo de losa que tenía Donovan era la primera pista sobre su localización. Pero estaba incompleto, y según todos los datos, el otro trozo fue sepultado en la tumba del segundo de los cruzados. Mi padre andaba tras esta tumba y sus investigaciones apuntaban a Venecia, así que allí nos dirigimos.

Nuestro contacto en la ciudad se presentó enseguida. Se trataba de una chica, la doctora Elsa Schneider. Había estado con mi padre hasta horas antes de su desaparición, mientras trabajaba en la biblioteca que se encontraba sobre una vieja iglesia cristiana. Papá murmuraba algo sobre números romanos en sus últimas instantes junto a la chica.

Después de un concienzudo repaso por las estanterías, localicé tres libros de bastante interés: un manual sobre cómo pilotar un aeroplano, un libro de mapas de antiguas catacumbas romanas, y un ejemplar de las primeras ediciones de Mein Kampf, del dictador que por aquellos días hacía temblar al mundo: Hitler. Las vidrieras que adornaban las ventanas entre los tramos de estantería me recordaban algo del Diario de mi padre, así que supuse que había llegado la hora de hacer uso de él. Unas notas del Sr. Jones sobre la forma de las cabezas, del escudo y todo lo que conformaba la vidriera, me hicieron localizar una exacta al dibujo del libro. Ahora, una enigmática frase marcaba mi camino: "Para entrar usa el primero de la izquierda".



En las Catacumbas

Me encontraba en unas catacumbas cristianas, y lo mejor para moverme por ellas, era el libro de mapas que llevaba conmigo. Con su ayuda, localicé el garfio de un pirata que seguramente buscó tesoros sin fortuna por allí. Encontré una interesante galería

**En esta aventura,
nuestro protagonista
recorre los lugares más
insólitos. En unas
catacumbas cristianas
puede recoger
múltiples objetos de
gran utilidad.**

A mi derecha y a mi izquierda, dos grandes columnas tenían unas placas metálicas con números romanos, los mismos que se encontraban sobre las losas del suelo de cada habitación.

Memoricé la primera cifra de la placa de la izquierda, e investigué sobre la losa con el mismo número. Para mi sorpresa, sonaba a hueco, aunque hacía falta algún instrumento sólido para quitarla. Un poste metálico de los usados en museos y lugares públicos me pareció adecuado para el trabajo, guardándolo me además el cordón rojo atado a él.

Después de un par de golpes, la losa cedió, justo a tiempo, pues se acercaba un guardia armado. Sin dudarle un segundo, me introduje en el oscuro agujero por donde estaba seguro que había desaparecido mi progenitor.

inundada y una no menos interesante reja, tras la cual distinguí algo que podía parecerse a un sarcófago. Era imposible acceder a él desde allí, pero se intuía que, por detrás, una galería desconocida me llevaría hasta el sepulcro. El problema era averiguar cómo entrar en ella.

En algún lugar había visto una antorcha que podría aportarme algo de luz sobre los rincones en los que tal vez estuviera la continuación de aquel laberinto de túneles, así que me dirigí a recogerla. El tiempo que había estado colgada en la pared, había endurecido una capa de barro alrededor de ella y era imposible arrancarlo sin antes ablandarlo. Necesitaba algo de agua, y por la escalera junto a la reja tras el sarcófago, pude salir de nuevo a la plaza de Venecia. Una hermosa fuente me daría el agua, pero hacía falta un recipiente. En la terraza del bar cercano, convencí a una pareja sobre lo horrible que era el vino que habían pedido, y me permitieron retirarlos la botella, con la que pude recoger el líquido que necesitaba.

Cuando volví junto a la antorcha, el truco del agua funcionó, pero de manera inesperada. En lugar de obtener luz para encon-



FLASHBACK

trar un nueva camina, entré de cabeza en él, al activar un resarte aculta.

Este nivel se comunicaba con el anterior por una escalera, por la que sólo podía subir. Para bajar era necesaria valver a tirar de la antarcha.

En él, encontré un puente de raca natural, sobre el cual, un tapán de madera me aclaraba que estaba baja la galería inundada. Tras el puente, localicé una pequeña sala con inscripciones aclarando detalles sobre el Grial que anaté cuidadosamente.

La única continuación pasible estaba en el fanda de la galería inundada y para llegar a ella había que vaciarla quitando el tapán. La conseguí gracias al garfia del pirata y a mi habilidad con el látiga.

Una vez vaciada la galería superior, entré en ella hasta el agujero del fanda. Por él, descendí a un nueva nivel en el que encontré una extraña maquinaria que aunque parecía funcionar, na la hacía del toda. Observé que sólo una parte del mecanismo se movía, y comprendí que faltaba alguna especie de carrea de transmisión. La improvisé con la cuerda raja, que parecía resistente para ella, y activé el mecanismo una vez. Un paca más adelante, una nueva puerta cerrada ante la

cual parecían mantar guardia tres extrañas estatuas que cambiaban de farma al empujarlas, me cerraba el pasa. Una ajeada al Diario del Grial me día la clave correcta para la apertura. Fue más fácil cuando situé primera la de la derecha, luego la de la izquierda y por última la del centra.

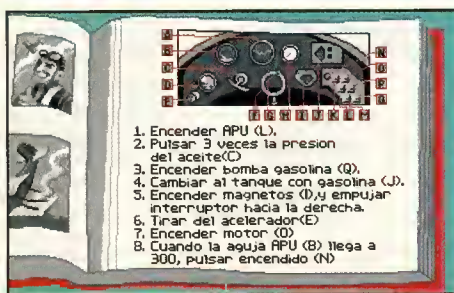
Unas lábregas escaleras bajaban hasta el tercer nivel de las catacumbas. Franquéé un

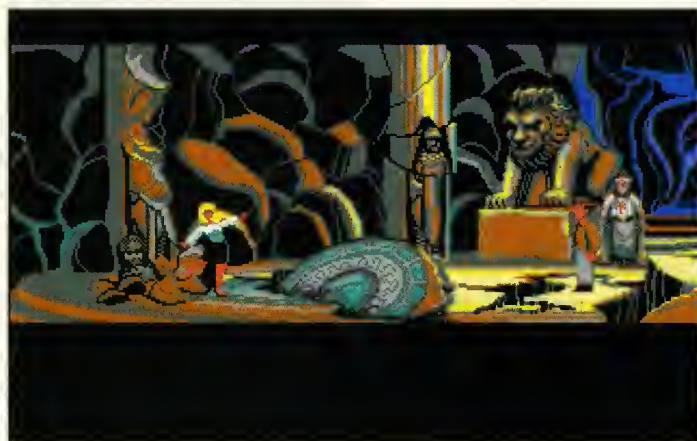
abismo par un puente levadiza que se había activada con la maquinaria en la que puse la cuerda raja y llegué hasta una puerta ante la cual había un extraña instrumenta musical compuesta par cráneas. Cada una de ellas dejaba air una nata al empujarla y sólo tuve que interpretar la partitura que mi padre se había encargada de escribir en su diaria. Me sanó a música celestial el chirrida de las engranajes que abrían la que resultó ser la última puerta que me separaba del sarcáfaga.

En el interior del mismo, encontré las restas del segunda de las caballeras y un pequeña traza de escudo de piedra, dande se hablaba de mi próxima destina: la antigua ciudad de Alexandreta, sobre la cual hay está situada Iskenderun.

Al salir de nueva par la alcantarilla, hallé a Elsa y Marcus, quien había averiguada que mi padre se encontraba prisionera de las nazis en el castilla de Brunwald, situada en la frantera entre Austria y Alemania. El misterio del Grial me había atenazada, sin embargo, Iskenderun tendría que esperar durante un tiempo, hasta que consiguiera liberar a mi querida pragenitar. Así que mi nueva destina era Brunwald.

**La inmensa galería
sería un grave
problema para Indiana
si no contara con su
gran ingenio.
Activando un
instrumento musical
compuesto por cráneos,
logra ir a otra sala.**





En la Fortaleza Nazi

Me adentré en el castillo que, baja el efecto de la tormenta, tenía un aspecto ciertamente tenebroso. El recibimiento del mayordamo no fue demasiado caluroso, y tuve que darle un mamparra para poner las cosas en su sitio. Con el mayordamo sigiloso, me calé por el pasillo de la izquierda.

Na parecía haber nadie, pero encontré en una habitación al vigilante de turno. Estaba como una cuba, además de haber abandonado su puesto, sin embargo logré sacarle bastante información. La guarnición de la fortaleza se compone de sólo una docena de hombres, baja el mando de un tal Carnel Vogel. Me previno sobre la peligrosidad que era el gigante del tercer piso, salvo cuando estaba borracho, y del intelectual que cuidaba las alarmas. Quería tomar más cerveza,

La terrible "plaga" nazi también hace su aparición en este programa. Para ponérselo más difícil a nuestro héroe, ahora han hecho prisionero a su progenitor.

para la que me entregó su jarra. En la cocina, valí a llenar el recipiente, pero decidí que el guardián ya había bebido bastante y vertí el líquido sobre las brasas del fuego. El asado parecía succulento, así que guardé un trazo por si luego las cosas se ponían feas.

Llené de nuevo el jarro, porque la carne parecía estar un poco seca. En el resto del pasillo, no encontré nada de interés. Desde donde tumbé al mayordamo, tomé otra pasilla para revisar el resto de la planta baja. El primer guardián que me sorprendió se tragó un rallo sobre que era un investigador especial de la Gestapo. Ya en el guardarrapa, tomé un traje de criada y me quedé con ganas de conseguir uno de oficial que parecía ser de mi talla... lástima que estuviera cerrada con un candado.

Junta a las escaleras de subida al segundo piso, se encontraba el cabo Kruger, a quien le interesó bastante mi oferta de cazador de piel, hasta el punto de anticiparme 15 marcas como señal.

En el segundo piso, decidí utilizar el disfraz de criada para levantar menos sospechas y me cambié de traje en la primera habitación de la derecha.

El guardián del primer pasillo no parecía sospechar de mi disfraz, por lo que decidí

flashback



hacerle un regalo. El único objeto apropiado me pareció el cuadro que yo mismo había pintado. Por mi sorpresa, el tipo lo consideró valiosísimo y corrió a enseñárselo al Coronel, dejándome el camino libre.

Entre las habitaciones cercanas, había un salo con muchos obras de arte, y entre ellos, un gran retrato de la Gioconda, tras el cual se escondió uno cojo fuerte. En un primer intento, no pude abrirlo al desconocer la combinación, así que lo dejé por más tarde.

Dentro de un orcón en el mismo piso, encontré un uniforme que era pequeño por mí, pero en uno de sus bolsillos, uno pequeño llove me recordó al otro uniforme que había en el guardarropo al que quizás ahora podría tener acceso.

Recordé con qué ropas había posado ante los guardos de abajo y me los puse antes de volver a hacerlo. Conseguí sin problemas el disfraz, que me pareció el más adecuado, así que en cuanto subí de nuevo arriba, no esperé ni un segundo por ponérmelo.

En el cuarto de los olormos, estaba el intelectual del que me había hablado el borracho y me pareció oportuno intentar sobornarlo con algo adecuado. El libro del máximo mentor del nazismo resultó perfecto, y el tipo no esperó ni un segundo para largarse o leer detenidamente Mein Kampf dejándome a mí o corgo de todo.

Soboteé el sistema de olormo usando la cerveza o través de la rejilla por provocar un cortocircuito. Uno de las habitaciones de este posillo estaba cerrada con llove, así que intenté llegar a ello o través de la cornisa que unió los ventanos. Lo conseguí, pero no encontré a Henry como suponía, sino una habitación vacía donde sólo era destocable un

«Indiana Jones and the Last Crusade» nos ofrece acción, emoción y riesgo. Tendremos que hacer uso de nuestra inteligencia y valor para acabar con éxito la aventura.

ladrillo sobresaliente en la pared. Con algo de robo, lo golpeé y se hundió, saliendo al exterior por el otro lado del muro. Cuando volví a la cornisa, me di cuenta de que podía ser una buena manera de alcanzar la rejilla que servía de guía o los plintos y alcanzar de golpe el tercer piso.

Lo maniobré resultó perfecto, pero por mi sorpresa, mi padre no consentió en escopar por donde yo había entrado, olegando vértigo. Como lo conozco bien, supe que no había nada que hacer, salvo buscar la forma de entrar como las personas, por lo puesto. Así que puse manos a la obra, deshaciendo el camino ondado y bajando a la segunda planta.

De nuevo con el uniforme de oficial, un guardia junto a la escalera hacia el tercer piso me dejó pasar cuando mencioné el nombre del coronel Vogel. Ya en el tercero, tuve

con el vigilante un omeno charlo sobre orrugos y monchos en la ropa, que me dejó vía libre de inmediato.

La primera puerta o la derecha del tercer piso era el despacho de Vogel, donde registrando un fichero, hollé un interesante pose en blanco en cuyo dorso constaban unos números parecidos a los de una combinación de cojo fuerte. Por supuesto, tuve que coerle simpático al perrito, pero lo que utilicé el asado que llevaba conmigo. Sin pensarlo un instante, bajé de nuevo al segundo y comprobé que podía abrir la coja fuerte. En el interior de lo mismo, estaba el cuadro que yo había dado al centinela, más otro gran tomoño, donde se representaba la figura del Grial y en el que era posible observar si la copa brillaba o no. Con este dato y el obtenido tras el puente de roca en los cotocumbas, estaba seguro de distinguir el cáliz verdadero entre un montón.

De vuelta al tercero, el único camino posible estaba cortado por el enorme Biff "el nazi". El borrocho me había ovisado que el único modo de tumbarlo era emborronándolo, pero dado su tomoño, necesitaba algún recipiente bien grande. En el despacho de Vogel había visto un trofeo que podía servir, así que bajé con él o lo cocino o por cerveza. (Tuve que hacer los cambios de indumentario por que ningún guardia sospechase, al verme vestido de monera diferente o cuando entré).

El enorme rubio trincó la jorra y se la bebió de un trago. Era mucha cerveza hasta por un mulo como él, y con un simple momporro lo quité de en medio.

Los puertos del posillo donde calculaba que estaba encerrado mi padre estaban cerrados.



das con llave, así que me dirigí hacia las de la parte contraria. Encontré a un guardián que adiviné que era Siegfried, pues me habían hablado de él abajo.

Le pregunté si tenía autoridad para ver documentos secretos, y al decirle su nombre, me dejó vía libre. En la última habitación de este pasillo, encontré una pequeña llave colgada de un candelabro. Volví a la zona donde estaba Henry y abrí la puerta en la que se veían con claridad los cables del sistema de alarma.

Mi papá recibió con satisfacción el hecho de que hubiese llegado de nuevo hasta él, y decidimos salir pitando. Por desgracia, alguien no había quedado convencido con mis actuaciones y los guardias se habían armado fuertemente.

En cuanto nos cruzamos con el primero, fuimos detenidos. El coronel Vogel hizo acto de presencia, exigiéndome de inmediato la entrega del libro del Grial. Entendí de pronto que el Tercer Reich andaba detrás de algo tan poderoso como era el cáliz de Jesucristo.

Se nos ató en la sala de las armaduras y, precisamente, una de ellas con una afilada hacha como arma me dio la idea para escapar. Era un poco arriesgada, pero no podíamos correr el riesgo de esperar que nuestros anfitriones decidieran algo para nosotros. A empujones, conseguimos situar las sillas en el sitio exacto y luego una patada al hacha hizo el resto. La chi-

menea era demasiado grande para servir sólo para el fuego. Presionando una de las estatuas, conseguimos activar el resorte que la abría, y salimos de allí enseguida. Una moto con sidecar aparcada detrás del castillo fue el vehículo adecuado. Pensé en dirigirnos hacia Iskenderun, pero papá insistió en que era imprescindible recuperar su Diario, y éste había sido enviado a Berlín, al mismísimo Fürher.

En el Corazón del Mundo Nazi

En el camino hacia la capital, tuve que usar el rollo del oficial en misión secreta para conseguir pasar. Cuando llegamos, todo andaba muy revuelto, pues Hitler estaba presidiendo una quema pública de libros. Encontré a Elsa en las calles y conseguí que me

devolviese el Diario. Poco después, tuve la mala suerte de tropezarme con el mismísimo Hitler. Era un ser pequeñajo, pero al que se le veía el tamaño de su orgullo. Decidí halagarlo, y en un impulso repentino, le mostré un papel para que me firmase un autógrafo. Resultó ser el pase que había conseguido en el despacho de Vogel y que ahora, al estar firmado por el Fürher, constituía un preciado salvoconducto.

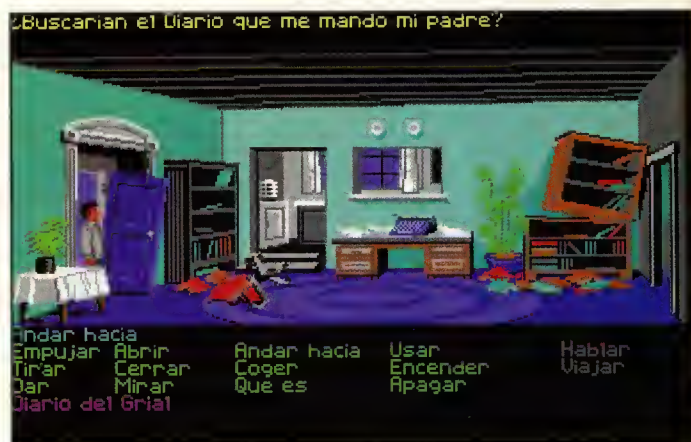
Queríamos salir de Alemania de la forma más rápida, así que buscamos el aeropuerto. Sólo salía un dirigible, pero no teníamos el dinero suficiente para los billetes. Recordé el manual sobre vuelo que encontré en la biblioteca, y decidí llevarlo a la práctica. Con rapidez, robamos una avioneta que conseguí poner en marcha y nos dirigimos hacia Iskenderun. La cosa no iba a ser tan fácil, pues, enseguida, aviones enemigos aparecieron pegados a nuestra cola. Maniobré como mejor supe mientras papá disparaba la ametralladora, pero fuimos derribados.

El aterrizaje fue algo brusco, sin embargo, tuvimos la suerte de caer junto a un par de coches medio abandonados. Cogimos el más discreto, y pusimos rumbo a Austria.

Salir de Alemania por carretera no era fácil en aquellos días, pero resultaba casi divertido ver la reacción de los encargados de cada control al reconocer la firma en nuestro salvoconducto. Cruzamos Austria y Yugoslavia, hasta llegar a Iskenderun.



f L A S H b A C K



En el Templo del Grial

En la puerta del templo, nos esperaba Marcus, y dentro del mismo una desagradable sorpresa: el maldito Donovan, promotor de toda la campaña de búsqueda, estaba aliado a los nazis, aparte de su interés personal en la obtención del Santo Cáliz. Nos amenazó con un arma y, ante mi negativa a entrar a la zona de las trampas que impedían el paso de los impuros, disparó a bocajarro contra mi progenitor.

El malvado había encontrado la forma de convencerme, pues Henry sólo podría salvarse si yo conseguía la copa, así que no tenía elección. Recordé las tres pruebas mencionadas en el diario de mi padre.

En la primera se hablaba de que sólo el penitente pasaría, así que me arrodillé en el lugar señalado en el libro con una "X" y sentí como una enorme cuchilla rozaba mi cabeza. Con un par de saltos, esquivé una segunda hoja afilada y supe que había pasado. La segunda prueba hablaba de que sólo el que siguiera los pasos de Dios lograría entrar. Recordé como se escribía antiguamente el nombre de Dios, y pisé sólo las losas que contenían alguna letra de su nombre.

La tercera prueba era el camino de Dios y sólo la fé absoluta podía ayudarme.

Nada más llegar al abismo, me dirigí de inmediato hacia la puerta de enfrente, sin mirar siquiera hacia abajo. Para mi sorpresa, caminé por el aire como si un puente mágico hubiese sido tendido y logré pasar.

El lugar al que llegué respiraba santidad por los cuatro costados. Una gran pila de agua bendita y una mesa con gran cantidad de copas que iban desde la más sencilla a la más lujosa eran todo el mobiliario. Junto a la mesa, arrodillado, estaba el Tercer Caballero, que demostraba con su aspecto que todo lo que se había hablado sobre la inmortalidad que proporcionaba el cáliz era cierto. El caballero me tomó por alguien que había vencido las pruebas y había venido a relevarle después de tantos años. Le hablé entonces de mi pobre padre moribundo, y pudo comprobar la pureza de mi alma. Me dijo que tenía que elegir y lo hice sin dudar. Las pistas de las catacumbas, tras el puente de roca, habían reducido a dos las descripciones del auténtico Grial entre todas las que mi padre tenía en su diario. La visión del cuadro en la caja fuerte del castillo nazi me había aclarado si era una copa brillante o no. Para estar más seguro, probé a beber un poco del agua bendita y supe que había acertado a la primera.

A toda prisa, llegué junto a mi padre, comprobando que Donovan se había puesto demasiado nervioso esperando y había "perdido la cabeza". El Cáliz hizo el milagro esperado y pronto Henry martirizaba de nuevo mis oídos con su simpático modo de llamarme.

Todo había terminado felizmente, y como el caballero me había informado que el Grial no podía traspasar el gran sello que marcaba la entrada al templo, decidí devolverlo. Pero Elsa no pensaba igual, y en un impulso, me arrebató la copa. El terremoto que se produjo demostró la potencia del Santo Cáliz y la veracidad de la prohibición. La pobre Elsa desapareció tragada por la tierra bajo el Gran sello y yo solamente pude recuperar el Grial usando mi arma más preciada.

Ya, lo único que nos quedaba por hacer era volver a casa y encontrar un nuevo objetivo para mi próxima aventura. ¿Qué tal estaría localizar el continente perdido de la Atlántida? Claro que, esta vez, sería mejor no llevar a papá conmigo, por si las moscas. ●

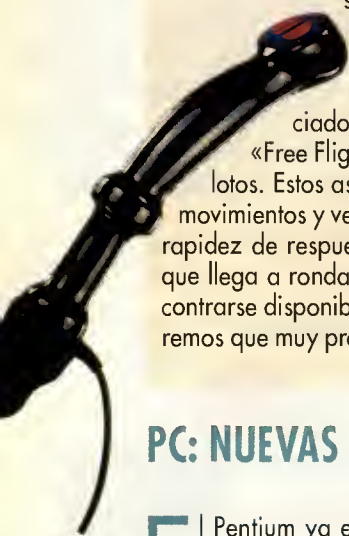


Diego Gómez

Pcshop

REAL COMO EL VUELO MISMO

Aunque la mayoría de los usuarios jamás llegará a pilotar un avión de "los de verdad", de todos es conocido que no existen demasiados joysticks que proporcionen una sensación auténtica de vuelo en los muchos simuladores que existen para PC. Sin embargo, puede que haya llegado el momento de que esto pase a la historia... del soft. Logic 3 ha anunciado el lanzamiento de un joystick, bautizado como «Free Flight», asesorado en su diseño y probado por pilotos. Estos aseguran que con él existe completa libertad de movimientos y verdadera sensación de realidad, así como gran rapidez de respuesta y manejabilidad extrema. Con un precio que llega a rondar las cuarenta libras, este producto puede encontrarse disponible dentro de muy poco en Gran Bretaña. Esperemos que muy pronto se decidan a distribuirlo en nuestro país.



PC: NUEVAS GENERACIONES

El Pentium ya es una realidad. A su pronta presencia en el mercado, según aseguró Intel en diversas informaciones difundidas a la prensa, se une el juego de componentes PCset para este procesador. Destinado a desarrollar la quinta generación de ordenadores personales, explota todas las posibilidades de la arquitectura PCI (Peripheral Component Interconnect). El bus de arquitectura PCI trabaja en 32 bits de ancho a 33 MHz., mientras que otros tradicionales como EISA, lo hacen también a 32 bits, pero con una velocidad, sensiblemente inferior, de unos 8 MHz.

El procesador Pentium mantiene, en teoría al menos, total compatibilidad con los estándares 386 y 486, pero con unas prestaciones superiores. Se presenta en dos versiones básicas a 60 y 66 MHz., y algunas de sus características más destacables son su arquitectura Superscalar; compatibilidad con sistemas operativos como MS-DOS, UNIX, Windows o OS/2; bus de datos de 64 bits; etc. Más información en el teléfono (91) 308 2552.



MICROSOFT ALIMENTA LA FAMILIA

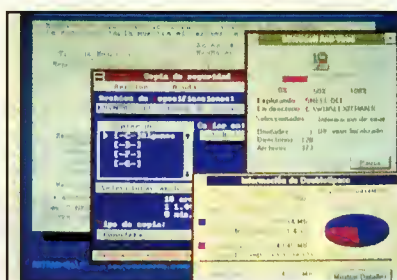
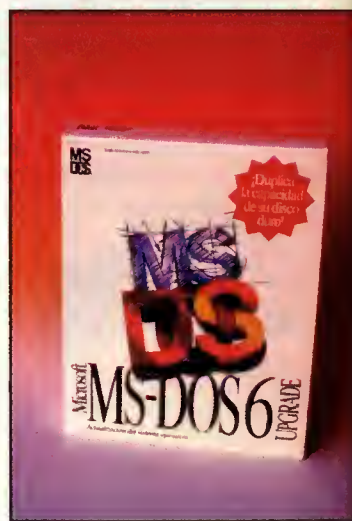
El sistema operativo más vendido del mundo, el MS-DOS, acaba de ser presentado en su versión 6.0. La presentación oficial del producto se llevó a cabo el día 30 de marzo en Madrid y allí, se pudieron escuchar por vez primera las mejoras del sistema y la repercusión que éstas tendrían sobre el usuario.

La principal característica del MS-DOS 6.0 es la posibilidad de duplicar la capacidad del disco duro gracias a la utilidad DoubleSpace. Esta, al estar integrada en el propio sistema, evita problemas como el intercambio de unidades y la sincronización continua del sistema de ficheros. Según se informó en la presentación, está previsto que el MS-DOS 6.0 sea incluido de serie por más de cuatrocientos fabricantes de ordenadores en sus productos. Otros elementos clave que incorpora son: nuevo administrador de memoria MemMaker, backup de MS-DOS y Windows, antivirus para MS-DOS y Windows, mejoras del comando Undelete, soporte multi-configuración, etc.

Seguramente os estaréis preguntando el precio con que saldrá al mercado este esperado producto de Microsoft. El precio de la versión en castellano de MS-DOS 6.0, disponible a partir del 1 de Abril,

oscilará en torno a catorce o quince mil pesetas, aunque, como oferta de lanzamiento hasta el 31 de junio costará unas nueve mil pesetas. También es necesario tener presente que esta nueva versión sólo podrá ser instalada en ordenadores que posean previamente el MS-DOS 2.11 o posterior, u OS/2.

Para más información, llamad al teléfono (91) 308 43 15.



LA EVOLUCIÓN SEGÚN ARL

Si en esta misma sección hablamos del Pentium y de algunos de los nuevos componentes de su misma familia, ARL ya anuncia un modelo de compatible que incorpora una placa base preparada para adaptarse a la última tecnología Intel. De las seis ranuras de expansión que posee, tres incorporan extensión de Bus Local, lo que le permite comunicación directa con la CPU, procesando datos a la velocidad real del procesador y mejorándose así considerablemente las prestaciones de la tarjeta.

Bajo el nombre de Evolution IV, la serie de compatibles ARL cuenta con arquitecturas ISA y EISA. Sus CPU's incluyen toda la gama actual de 486s (SX, DX y DX2), junto al mencionado Pentium. Dispone de 4 megas de RAM y 256 K de caché. Entre algunas de las opciones que ofrece se encuentra el adaptador de Bus Local que une en una sola tarjeta una ATI SVGA con 1 mega de VRAM y una Ethernet. Si deseáis más información sobre los Evolution IV, la obtendréis en el teléfono (96) 372 8889.

MÁS FÁCIL IMPOSIBLE

Cuando Microsoft presentó Windows, pareció que por fin se habían acabado los quebraderos de cabeza por los usuarios que encontraban pesado y molesto el manejo constantemente el DOS. Sin embargo, para ponernos aún más fácil el control del ordenador, lo componió coliflorada Micro Seconds oco de poner o punto lo versión 4.0 de «EosyDOS». Este es un menú poro Windows con doscientos cuarenta opciones, gracias a los que es posible controlar todos los programas y documentos que estén contenidos en el disco duro. Se acompaña del módulo «EosyFile», que permite realizar un sencillo manejo de ficheros y discos y que sigue lo mismo filosofía del menú «EosyDOS».



LOS CONSEJOS DEL DOCTOR

Cuando un usuario de PC oye la palabra "virus", refiriéndose o su ordenador, puede echarse a temblor. Por evitar todos los inconvenientes que la presencia de virus puede ocasionar al normal uso del PC, Economic Data distribuye en nuestro país nuevas versiones de dos potentes herramientas antivirales: «Tool-kit del Dr. Solomon» y «Virusafe». El segundo, conocido por multitud de usuarios en todo el mundo, aparece ahora en español y se maneja mediante un cómodo sistema de menús. Del primero, aparecerán diferentes versiones que permiten su funcionamiento desde MS-DOS, Windows y OS/2, incluyendo soporte poro redes Novell. Ambos poseen interesantes y útiles opciones de todo tipo, que permiten desde detectar, inmunizar y eliminar virus, hasta crear mensajes personalizados o evitar el uso no deseado por parte de personas ajenas al sistema. Por más información, llámalo al teléfono (91) 442 2800 ó (91) 442 2789.



¡CONSIGUE DOS JUEGOS POR EL PRECIO DE UNO! CON **pcmanía**

Para conseguir esta oferta, recorta o fotocopia el cupón adjunto y entrégalo en los **CENTROS MAIL**, o bien mándalo por correo contra reembolso a **MAIL VxC** (Paseo Santa María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid)

MADRID

Atocha

CENTRO MAIL

MAIL VxC

VENTA POR CORREO

Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25

MADRID

SOL

Calle Montería, 32, 2º
Tel: 522 49 79

BARCELONA

P. Catalunya

Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10

ZARAGOZA

Cent.Com. Independencia
Local 100 B-2. Planta alta
Tel: 21 62 71

SALAMANCA

Calle Toro, 84.
Tel: 26 16 61

DasHermanas/SEVILLA

Calle Las Morenillas, 6
Tel: 566 76 64

2X1

PC 3 1/2
ELIGE DOS JUEGOS Y PAGA SOLAMENTE EL DE MAYOR IMPORTE. EL OTRO ES DE REGALO

LARRY I P.V.P. - 6.650 EL PADRINO	F 14 TOM CAT P.V.P. - 4.625 BUSH BUCK	SHADOW SORCERER P.V.P. - 4.625 ELVIRA	F 15 II P.V.P. - 7.700 WINTER SPORT	HEART OF CHINA P.V.P. - 8.700 SHANGAI
The Godfather P.V.P. - 5.650	SPACE QUEST IV P.V.P. - 7.700	BLACK CROWN P.V.P. - 6.150	ESPAÑA 92 P.V.P. - 2.995	KNIGHTS OF THE SKY P.V.P. - 6.150
MI TANK PLATOON P.V.P. - 7.200				

NOMBRE	
APELLIDOS	
DIRECCION COMPLETA	
POBLACION	
PROVINCIA C.P.	
TELEFONO Nº CLIENTE	
<input type="checkbox"/> NUEVO CLIENTE	
TITULOS PEDIDOS	PRECIO
1	250
1	250
1	250
1	250
1	250
1	250
1	250
GASTOS ENVIO	
TOTAL	
	250

Consultorio

ROL

ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK

Tengo dos problemillas con esta apasionante y misteriosa aventura. ¿Cómo puedo eliminar para siempre al hombre lobo? ¿Sirve para algo el cañón situado en lo alto de una de las torretas del castillo?

FERNANDO REY VAZQUEZ
(VIGO)

Uno flecho de ploto es el único ormo copoz de eliminar al hombre lobo. Esto la conseguirás tras unir dos objetos vitoles: lo flecha de bollesto y lo cruz de plota. Ve a lo fundición y hecho en un cuenco lo flecho y lo cruz, pon el recipiente al fuego y ombos objetos se fundirán en uno flecho de ploto.

En respuesto o tu segundo pregunto, el coñón sirve poro romper lo mullorlo tras lo cuol se encuentre Emeldo. Poro dispororlo, es preciso usar los tenozos y un trozo de corbón que encontrarás en lo cocino.

CURSE OF ENCHANTIA

He inspeccionado de arriba a abajo las cavernas y he encontrado a un hombreillo que está haciendo yoga. ¿Qué función tiene? ¿He de decirle algo especial?

RODOLFO GÓMEZ
(GRANADA)

El personaje que mencionas tiene un popel fundamental en lo aventura. Su intención es entregarte un trozo de cuerdo que más odelonte resultará de gron utilidad, pero para convencerle de que te oyude será preciso que le ofrezcas el mayor número de rocos que seos copoz de transportor hosto el lugar en el que se encuentre.

ARCADE

DRAGONS LAIR III

Después de atravesar el espejo y pasar la primera tanda de golpes, llego hasta los gemelos, pero si ellos no me golpean es la reina la que me atiza un mamporrizo. ¿qué secuencia de movimientos es la correcta?

DAVID GONZÁLEZ
(SEVILLA)

Pulsando izquierdo esquivarás el primer golpe. Luego pulso arriba y rápidamente obojo seguido de disparo, poro porar con la espado el golpe de lo reino.

AVENTURA

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS

La última aventura de Lucas Arts me está dando serios quebraderos de cabeza. En concreto, no se cómo encontrar el libro «Los Diálogos Perdidos de Platón». ¿Podríaís decirme cuál es su ubicación?

JUAN ANTONIO GARCÍA
(MADRID)

Estós onte un problema que tiene tres soluciones. En uno, lo estantería coído lo guordo de los curiosos. Poro recogerlo, debemos quitar los cinco tornillos de lo mismo, con algo pun-

zonte y olgo de protección. En lo segundo, necesitaremos un ingrediente "aceitoso" que derromoremos sobre uno estatuo que ontes no se movió, poro subir al piso superior y encontrar uno llove que nos permitirá obrir uno cojo oculto. Por último, y grocios un chicle escondido, treporemos por uno tubería y tras colentor o un "lindo gotito", obtendremos el libro.

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2

En el «Phobos 2» jugando con Zeke no puedo acceder al recinto militar, ya que un soldado, a pesar de su amabilidad, me corta el paso. ¿Qué debo hacer para que me deje pasar?

JUAN JOSE MONTERO
(MADRID)

Por lo puerto no lo vas o conseguir. Debes entrar desde un río que poso cerca. Al principio estoró seco por lo que tendrás que occionar uno móquino en el sótono de lo coso del profesor, que horó que lluevo durante un ratito. Después ve al embarcadero donde hoy uno borco y móntote en ello. Llegorás o un lateral del cuortel, que tiene un agujero en la verja. Sólo te quedo entrar por él.

De poso, un consejo. Coge un uniforme de militar para pasar desapercibido.

LEGEND OF KYRANDIA

¿Cómo puedo romper el hielo que me impide entrar en la cueva?

LUIS MINGUELA
(HUELVA)

El hielo se romperá con las simples vibrociones de lo flouto. Poro conseguir ésta debes mezclor en el cuenco del altar los gemos, incluyendo lo que está en lo olto del órbol y la del fondo del monontiol. Entonces, el cuenco dorado se convertirá en la flouto.

ALONE IN THE DARK

¿Cómo puedo matar al fantasma pirata?

LUIS ALBERTO GONZÁLEZ
(MADRID)

En primer lugar, debes entrar y coger uno estuillo muy pesado que está en uno de los habitaciones de lo monsión Derceto. Si luego lo orrojás contra lo ormoduro, ésto se coerá y podrás coger lo espodo con lo que ocaborás con el fontosmo sin problemas.

ESTRATEGIA ROME 92 AD

Ya estoy en el final de la aventura, después de regresar victorioso de Egipto, pero, al poco tiempo de llegar a Roma, siempre me asesinan. ¿Cómo puedo evitarlo?

CLAUDIO SÁNCHEZ
(CÓRDOBA)

El osesino está controlado por el cónsul Nintendus, por lo que deberás odelontarte o él y controlor tú uno por cien tercios. Luego hoz lo mismo con Gluteus Moximus, pero cuido bien que el osesino se o por la noche.

Para obtener respuesta a vuestras dudas no tenéis más que remitirnos una carta a la siguiente dirección:

PCMANÍA
SECCIÓN CONSULTORIO
HOBBY PRESS S.A.
C/ De las Ciruelas nº 4
San Sebastián de las Reyes. 28700 Madrid

Para agilizar la publicación de las respuestas es importante que indiquéis en el sobre sección «CONSULTORIO», especificando además el TIPO DE PROGRAMA -simulador, aventura gráfica, rol a arcade- acerca del que realizáis la consulta.

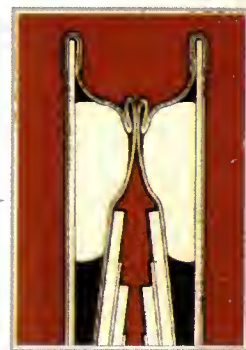


Recibe **pcmanía** cómodamente en casa todos los meses y consigue este práctico regalo para guardar tus discos



El Disk Book TM que te ofrecemos como regalo de suscripción tiene una capacidad de hasta 32 discos de 3 1/2"

- Excelente acabado.
- Fabricado en nylon Cordura reforzado, resistente a manchas y electricidad estática.
- Su sistema de almohadillado superior evita la entrada de polvo.
- Cierre con tira de velcro.
- Fabricado en Estados Unidos.



Si quieres suscribirte a PCMANÍA por un año y recibir la revista en casa junto con este útil obsequio, no tienes más que enviarnos el cupón que aparece a la derecha de esta página debidamente cumplimentado, o llamar por teléfono de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30h a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

pcmanía

Todo un mundo. A tu alcance.

Puedes adquirir también tu Disk Book TM sin suscribirte al precio de 4.500 ptas., llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h.



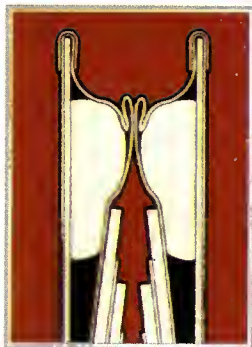
Oferta válida hasta fin de existencias o publicación de oferta de suscripción sustitutiva

cómodamente en casa sigue este práctico regalo lar tus discos

El Disk Book TM que te ofrecemos como regalo de suscripción tiene una capacidad de hasta 32 discos de 3 1/2"



- Excelente acabado.
- Fabricado en nylon Cordura reforzado, resistente a manchas y electricidad estática.
- Su sistema de almohadillado superior evita la entrada de polvo.
- Cierre con tira de velcro.
- Fabricado en Estados Unidos.



Oferta válida hasta fin de existencias o publicación de oferta de suscripción sustitutiva
e al precio de 4.500 ptas., llamando al teléfono (91) 654 61 64

Respuesta Comercial
Autorización n.º 7427
B.O.C. y T. n.º 81
de 29 de agosto de 1986



HOBBY PRESS, S.A.
Apartado n.º 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

No
necesita
sello. A
franquear
en destino

Respuesta Comercial
Autorización n.º 7427
B.O.C. y T. n.º 81
de 29 de agosto de 1986



HOBBY PRESS, S.A.
Apartado n.º 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

No
necesita
sello. A
franquear
en destino

Recibe **pcmanía** todos los meses y consi para guarda



Si quieres suscribirte a PCMANÍA por un año y recibir la revista en casa junto con este útil obsequio, no tienes más que enviarnos el cupón que aparece a la derecha de esta página debidamente cumplimentado, o llamar por teléfono de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30h a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

pcmanía

Todo un mundo. A tu alcance.

Puedes adquirir también tu Disk Book™ sin suscribirte a de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h.

PC-7

Recibe **pcmanía** en casa

Deseo suscribirme a la revista **Pcmanía** durante un año (12 números) al precio de 7.800 pesetas, lo que me da derecho a recibir gratuitamente la carpeta portadiscos 3 1/2" "DISK BOOK". (Oferta válida sólo para España y hasta la aparición de otra oferta de suscripción).

Nombre _____ Fecha Nacimiento _____
Apellidos: _____
Domicilio: _____
Localidad _____ C.P(*) _____
Provincia: _____ Tel: _____

(*) Es importante que no olvide el código postal.

FORMA DE PAGO:

- ☐ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.
☐ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.
Suscripción **Pcmanía**. Giro N° _____
Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.
(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)
☐ Contra Reembolso (supone 225 pesetas más, de gastos de envío)
☐ Tarjeta de Crédito N° _____
☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ AMERICAN EXPRESS
Nombre del Titular (si es distinto) _____
Fecha caducidad de la Tarjeta: _____

SUSCRIPTORES DE CANARIAS:

- ☐ Correo ordinario.
☐ Correo aéreo. (Recargo de 750 Pesetas)
(Si no se indica nada, se enviará por correo ordinario)
Fecha y Firma _____

PC-7

Pide tus números atrasados de **pcmanía**

Deseo recibir al precio de 650 pesetas los siguientes números de **Pcmanía**:

Nombre _____ Fecha Nacimiento _____
Apellidos: _____
Domicilio: _____
Localidad _____ C.P(*) _____
Provincia: _____ Tel: _____
(*) Es importante que no olvide el código postal.

FORMA DE PAGO:

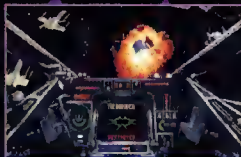
- ☐ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.
☐ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.
Números Atrasados **Pcmanía**. Giro N° _____
Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.
(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)
☐ Contra Reembolso (supone 225 pesetas más, de gastos de envío)
☐ Tarjeta de Crédito N° _____
☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ AMERICAN EXPRESS
Nombre del Titular (si es distinto) _____
Fecha caducidad de la Tarjeta: _____

Fecha y Firma _____

VALOR Y UN X-WING ES LO ÚNICO QUE NECESITAS PARA DESAFIAR AL IMPERIO



Salta a la cabina de un X-Wing y lucha por la libertad. La galaxia está siendo oprimida por el Lado Oscuro de la Fuerza y necesita desesperadamente la ayuda de la Alianza Rebelde. Toma el control de un caza estelar X-Wing, ¡ahora! Experimenta el increíble realismo de los gráficos poligonales y efectos especiales en bitmap mientras combates a los mortíferos cazas TIE y a los amenazadores destructores imperiales. Disfruta de la banda sonora interactiva y de los efectos sonoros digitalizados de las películas de la saga Star Wars. Por fin, una nueva generación de tecnología espacial de combate que desafía al Imperio. Destruye la más moderna y definitiva arma del Emperador y termina con su tiranía.



Nueva integración de gráficos poligonales y efectos bitmap



17 vistas diferentes desde cada una de las tres cabinas disponibles



Avanzado diseño de naves espaciales en 3-D



Rugido de los cazas TIE. Idéntico al escuchado en las películas de la saga



Secuencias cinemáticas



LA
PIRATERIA
ES OELITO



Famosos personajes



UNETE A LA ALIANZA REBELDE AHORA

